

DIRETRIZES FARWEST 1899



DIRETRIZES GERAIS

É PROIBIDO todo e qualquer preconceito, bullying, homofobia, transfobia, racismo, intolerância religiosa, necrofilia, pedofilia, assédios, flaming e qualquer discurso de ódio, dentro ou fora do servidor.

Além disso, não compactuamos com falta de ética, de educação, com ideais criminosas. É necessário que, para o crescimento de uma comunidade saudável, todos utilizem do BOM SENSO nas diversas situações que aconteçam.

Porventura, a ausência de qualquer regra aqui catalogada, a manutenção de um Roleplay saudável e divertido deverá prevalecer.



DIRETRIZES GERAIS

PROIBIDA a entrada de pessoas menores de 18 ANOS. Devido a diversas situações, podendo haver conteúdos explícitos durante o Roleplay. Além disso, tenha ciência de que interpretar cenas explícitas de sexo só é permitido de maneira privada e com o consentimento de ambas as partes. Vivemos em um mundo diverso e repleto de singularidades. Embora a época em que o RP aconteça tenha sido terrivelmente discriminatória e preconceituosa, seguiremos um caminho diferente e mais inclusivo. O descumprimento de qualquer regra mencionada acima é passível de BANIMENTO sem aviso prévio.

Atenção :

Sem correria o tempo todo!

Na vida real, ninguém passa o dia inteiro correndo de um lado pro outro, né? Em FarWest, é a mesma coisa! Ande, trotando ou caminhando quando fizer sentido, pra manter a imersão e o clima do Velho Oeste. Deixe a correria só pras emergências ou momentos de ação! (passível de advertência)



VOCABULÁRIO

Para garantir a melhor experiência de roleplay e manter a imersão no contexto do Velho Oeste, é essencial que todos os players utilizem um vocabulário apropriado à época. Por isso:

- Evite termos modernos ou desconexos com o período histórico.
- Evite algumas palavras como: "Mentalize", "meditar", "flexione o músculo Z" "vou refletir um pouco", " vou pensar profundamente" ou similares. Para isso utilizem dos comandos de interações com o ambiente em /menuinteracoes ou /emotes e também dos comandos de expressões através de texto para coisas que não há as animações necessárias sendo uma ferramenta de narrativa que são: /Me, /Tag, /Tray e /do.
 - "Governo". Substitua por "Mão Dourada", o termo oficial do servidor para designar as autoridades governamentais.



VOCABULÁRIO

- Enriqueça suas descrições e diálogos:
 - Use expressões e gírias típicas do Velho Oeste sempre que possível.
 - Prefira descrever ações, intenções e pensamentos com riqueza de detalhes para criar uma experiência mais envolvente para todos os participantes.

O uso constante de um vocabulário imersivo é fundamental para a construção do cenário do servidor. Desrespeitar essa regra poderá resultar em advertências ou outras medidas, dependendo da gravidade.

De modo algum diga “deuses” para se referir a Staff no RP, ou qualquer outra palavra, como prefeitura, governador, etc... utilize o termo Mão Dourada.

Para se referir ao discord, diga **Fórum do condado**, e as **salas do discord**, são **telegramas**.
Ex: “Você viu a nova lei do condado anunciada no fórum pelo telegrama de anúncios?”



DISCORD

Ao sair do Discord FarWest você perderá automaticamente a sua Westlist e caso resolva retornar deve realizar uma nova Westlist e passar novamente pela entrevista.

Se houver alguma dúvida, sugestão, denúncia, bugs ou propostas de novos RPS, o Discord FarWest estará sempre aberto à comunidade, desse modo é preciso abrir TICKETS para comunicação.

Proibido utilizar o privado de qualquer staff para assuntos relacionados ao servidor.

Divulgação de outros servidores resultará em banimento.

Nenhum staff irá lhe pedir dinheiro ou qualquer informação pessoal no seu privado. Caso ocorra favor abrir ticket com a denuncia e as provas.

É proibido pedir ou passar informações de assuntos de dentro do RP em qualquer canal do servidor. Assim como é proibido levar informações do Discord para dentro do RP. Passível de punição.

Interaja de forma sadia e com educação, evite discussões e caso haja algum problema evite chats e abra um ticket para a resolução.



PUNIÇÕES E DENÚNCIAS

- Todos os tickets abertos terão o prazo de 48hrs para serem resolvidos.
- Os tickets de denúncias deverão ter o máximo de 3 dias para ser denunciado, após isso elas não serão aceitas (**com ressalvas do darkrp**).
- As tags de **WARN/ADVERTÊNCIA** terão duração de 15 dias no discord.
- Há situações em que é aplicado o banimento de imediato mesmo se o cidadão não tiver advertências.
- As advertências podem ser removidas caso você apresente provas que comprovem seu contra argumento.
- É de extrema importância que as denúncias sejam extremamente verdadeiras e com fundamentos de acusação. Você não poderá denunciar um jogador por mera suspeita, evite o choro.
- Um staff só irá resolver problemas dentro do jogo relacionados à falhas da mecânica ou ações que exigem respostas imediatas. Fora isso, as demais queixas e denúncias devem ser resolvidas por ticket.
- Se você presenciar algum abuso por parte da staff, não se intimide e denuncie para que o mesmo seja punido.



PUNIÇÕES/DENÚNCIAS

- 1^a Advertência - Verbal
- 2^a Advertência - 15 dias de aviso.
- 3^a Advertência - 7 dias de banimento.
- 4^a Advertência - Banimento permanente.
- 30 dias após o banimento permanente o jogador pode solicitar revisão do mesmo (sujeito a análise da staff).
- Se tratando de primeira incidência, o jogador poderá receber somente uma advertência verbal ou aviso.



ROLEPLAY

NÃO É PERMITIDO SAIR DO PERSONAGEM EM MOMENTO ALGUM!

MESMO QUE OCORRA UMA QUEBRA DE REGRA EM ALGUM MOMENTO POR UMA DAS PARTES, MANTENHA-SE SEMPRE NO SEU PERSONAGEM E EM SEGUIDA REPORTE A QUEBRA DE REGRA COM AS DEVIDAS PROVAS. SAIR DO PERSONAGEM DENTRO DO ROLEPLAY É PASSIVEL DE PUNIÇÃO.

PROIBIDO REALIZAR DARK RP/ HDM/RDM / METAGAMING/ COMBAT LOGGING/ REVENGE KILL / FLAMING/ FORÇAR RP/ POWERGAMING/ TRAPAÇAS E ABUSO DE BUGS/ LOOTBOX/ AFK

DARK RP

Proibido ações que desrespeitem o ser humano e sua integridade (assédio, abuso, racismo, homofobia, intolerância religiosa, e qualquer outro tipo de discriminação). Caso se sinta desconfortável com alguma situação, tente seguir da melhor forma o RP e depois abra um ticket para resolvermos da melhor forma.

HDM (Horse Deathmatch) - Proibido utilizar cavalo ou carroça para matar.

RDM (Random Deathmatch) - Proibido matar alguém sem motivos ou sem que algum RP tenha gerado essa situação.



ROLEPLAY

METAGAMING

Proibido utilizar informações externas para se aproveitar das situações, seja beneficiando ou prejudicando alguém.

COMBAT LOGGING

Proibido deslogar durante ações em andamento. A consequência de suas ações devem ser bancadas. Caso eventuais bugs e crashes aconteçam, envie na aba correta do Discord as devidas evidências necessárias. E se possível, retorne o mais rápido possível para o Roleplay.

REVENGE KILL

Ato de vingança após ser finalizado.

Revenge Kill significa "Morte por vingança", desse modo quando você morre, você não revive para poder matar quem te matou.

FLAMING

Proibido inflamar qualquer situação ou pessoa de forma negativa, incitando o ódio, ofensas e ameaças contra alguém. Seja fora ou dentro do servidor, o respeito deverá ser mantido SEMPRE.

Proibido forçar RPs. LEMBRE-SE as coisas devem acontecer de maneira espontânea e gradual. Cuidado com o Metagaming.



ROLEPLAY

LOOTBOX

É **PROIBIDO** assaltar uma sequência de jogadores de forma consecutiva ou assaltar retirando todos os itens do mesmo, o famoso "limpar o inventário".

AFK

É estritamente proibido ficar AFK. Evite usar a palavra "meditando" priorize as palavras descansar, pensar ou dormir caso tenha que sair do servidor por algum motivo.

Americanos (NPC)

Não mate NPC's à toa, eles também são civis, isso poderá ser considerado RDM. (RDM: random deathmatch).

CRIAÇÃO DE NOMES

O personagem deve ter um nome e sobrenome. Os personagens do servidor estão proibidos de conter nomes e sobrenomes de cunho ofensivo ou que não possuam relação com a época. Nomes sem nexos ou que juntos formam um jogo de palavras é inaceitável e correm risco de terem o personagem excluído sem aviso prévio. (Exemplo de nomes proibidos: Thomas Turbando, Ana Konda, Barba Negra, Elon Musk, Luisa Sonza, nomes como "zé" são apelidos e não nomes).



ROLEPLAY

POWERGAMING

Proibido abusar de mecânicas, bugs ou irrealidades do jogo para se beneficiar ou adquirir vantagens.

TRAPAÇAS/ABUSOS

Proibido o uso de mecânicas e softwares para a realização de coisas que não são previstas na mecânica do servidor. Dessa forma, é proibido obter vantagens ou atrapalhar o roleplay pela utilização de bugs, exploits, dupps e glitches. Caso encontre alguma dessas situações, avise a STAFF para que isso seja consertado de imediato. Abusar dessas situações resultará em PUNIÇÃO ou BAN.

SHOOTERS/GRINDERS

Ato de colocar jogadores à distância para participar da ação caso haja confronto. Define um jogador que não participou do Roleplay interferir no confronto gerado pela situação.

Lembre-se sempre de fazer o uso do **BOM SENSO** em qualquer situação, desse modo a comunidade no todo funciona de uma forma leve e sadia, tenha maturidade nas suas atitudes para sermos um servidor onde o mais antigo ao mais novo player sintam-se bem e o mais importante que haja diversão para ambos, queremos que você se sinta bem fazendo e trilhando o caminho do seu personagem. Façam histórias e deixem sempre um legado de coisas boas.



BANDOS

Em FarWest, é possível assumir a liberdade e autonomia do seu personagem, desde que sigam as diretrizes e aceitem as consequências de cada ação no RP.

Sabemos que em um servidor, um RP complementa o outro, desse modo é necessário ter RP legal e ilegal, respeitando isso dividimos os grupos em:

- **Bandos:** grupos de pessoas associadas a um nome específico e envolvidas em atividades ilegais.

Proibido alianças entre bandos.

Mínimo: 3 membros

Máximo: 20 membros



PERMADEATH

- Permadeath (PD) é a mecânica do RP para a morte de seus personagens. Você o perderá e terá que criar uma nova história totalmente do zero caso isso ocorra! Portanto, cuidado com suas ações, elas têm consequências. Para que o PD ocorra, é necessário que se tenha: motivação, evidências e história para que ele possa ser avaliado pela STAFF. Após o PD é possível criar um novo personagem.
- TODO E QUALQUER PD DEVE PRIMEIRAMENTE TER ACONTECIDO RAZÕES E TODO UM RP ENVOLVIDO, APÓS ISSO PARA APROVAÇÃO DO MESMO É NECESSÁRIO ABRIR UM TICKET COM TODAS AS EVIDÊNCIAS QUE RESULTARAM NO PD, LEMBRANDO QUE AS EVIDÊNCIAS DEVEM SER FOTOS, PRINTS, VIDEOS, CARTAS E TODO O CONTEXTO DA SITUAÇÃO QUE FOI DESENVOLVIDA DENTRO DO RP.
- Ações passíveis de PD: - Membros da Cavalaria, Médicos, Bandos e Civis - Qualquer atividade que afete diretamente o grupo que participa (ex: corrupção, caixa 2...) - Atividade ilegal que não afete o grupo, o player sofre as consequências in game (prisão, perde emprego, estabelecimento, fazenda e etc.)
- Sobrenatural e Reverendos: qualquer player que for descoberto por essa consequência de RP, sofre PD.



PERMADEATH

- CASO ACONTEÇA DE VOCÊ SOFRER UM PD E POR ALGUM MOTIVO VOCÊ FIQUE SABENDO ANTES DO ACONTECIDO, VOCÊ NÃO PODE DOAR OU REPASSAR SEUS PERTENCES, ITENS, DINHEIRO, CAVALOS, CARROÇAS, ESTABELECIMENTOS, PROPRIEDADES OU QUAISQUER QUE SEJAM COISAS EM SEU NOME PARA QUALQUER OUTRO PLAYER. CASO OCORRA VOCÊ SERÁ PUNIDO E NÃO PODERÁ CRIAR UM NOVO PERSONAGEM.
- CASO VOCÊ SOLICITE O PD DE ALGUÉM - MANTENHA SIGILO E CUMPRA TODAS AS REGRAS, ESTEJA CIENTE QUE AO SOLICITAR O PD DE ALGUÉM E SEJA APROVADO É ALGO IRREVERSIVEL.



MULTI PERSONAGEM

- Um jogador não poderá depois de ter um permadeath em seu personagem, ter qualquer vínculo em seu novo personagem.
- É proibido fazer transferência ou deixar recursos quais forem eles para seu outro personagem. O descumprimento desta regra resultará na perda de tudo que é compartilhado entre os personagens (inclusive casas) e aplicação de advertência.
- Personagens da mesma pessoa não podem compartilhar informações, itens ou qualquer outro vínculo, isto será considerado quebra de regra de multi personagem.



INCONSCIENTE

- Quando inconsciente, você não pode se recordar do que aconteceu enquanto desmaiado.
- É proibido falar durante o estado de inconsciência. Apenas gemidos serão permitidos. (passível de advertência.)
- Se você perder uma ação não pode dar respawn (apertar E), até que a ação seja finalizada.
- Após reanimado por um médico, você deverá esperar 15 minutos para se envolver novamente em qualquer tipo de ação e seguir as regras do médico. Passível de advertência.
- Se desmaiado em uma ação, mesmo que reanimado, não poderá voltar para a mesma. Passível de advertência.
- É proibido o envio de cartas enquanto desmaiado.



PEDS E ANIMAIS

O aRP é conhecido como Animal Roleplay onde a pessoa interpreta à risca um animal. Os animais autorizados para isso são os domésticos, o cão e o gato. Eles são PEDs pagos e não existe exclusividade para eles, ou seja, outro player pode usar o mesmo animal que o seu e da mesma cor.

Esse RP não é sobrenatural.

- O player precisa usar um soundpad para fazer sons do cachorro ou do gato.
- Proibido conversar pelo /me, o /me é de uso exclusivo de ações que não exista uma mecânica como o Dando a pata; Se lambar. Para se expressar como o animal ou dar uma resposta, recomendamos o SoundPad e que use os sons do animal que vai fazer. Ex: Um latido/miado para SIM; Dois latidos/miados para NÃO.
- PROIBIDO participar de ação ilegal!
- Ao morder alguém, tem que deixar a pessoa levantar. Não pode morder consecutivamente sem deixar a pessoa levantar. Isso é considerado abuso de mecânica e será punido.
- Proibido dar /RC para virar humano e fazer RP de humano. É passível de perda do PED.
- Não pode ter ave de estimação.
- Proibido repassar ou segurar itens ilegais. O aRP pode apenas carregar água e comida.
- Proibido segurar dinheiro ou qualquer outra coisa para a pessoa que o acompanha se livrar de roubo.



PEDS E ANIMAIS

- Gato não corre muito, fique ciente de que existe essa limitação.
- Se a pessoa tem a intenção de ser K-9, ao morder o suspeito terá que dar espaço pro player levantar. Não pode fazer mordidas sem intervalo de tempo.
- Se alguém fizer maldade com você ou falar coisas absurdas, grave para que possamos avaliar toda a ação e tomar as medidas cabíveis. A gravação somente será válida com áudio. Não vamos avaliar vídeos mutados.
- Ao comer ou beber, esconda-se para não haver quebra de imersão.

PEDS HUMANOS

- ALGUNS PEDS não levam dano e não podem ser amarrados por uma mecânica do RDR2. Então, em caso de estarem sofrendo algum RP de captura e até mesmo morte, em hipótese alguma deverá se aproveitar disso, sendo passível de punição. Como se trata de uma mecânica do jogo em que não é possível alterar, nestes rps você deve simular a captura ou a morte/finalização. Em casos de ausência do player durante 15 dias, o ped não pertencerá mais ao mesmo. Casos em que o player retorne deverá realizar uma nova solicitação de compra.



SOBRENATURAL

- A principal regra do sobrenatural que deve ser seguida por todos é a ideia de que se trata de uma comunidade majoritariamente cristã e que costumes ocultistas ou estranhos ao pregado pela igreja devem OBRIGATORIAMENTE ser vistos com maus olhos.
- Você enquanto player não participante do sobrenatural, não pode de maneira alguma simpatizar com praticantes de ocultismo e/ou seres sobrenaturais, uma vez que seus ideais entendem todos eles como seres diabólicos. Logo, você enquanto player do não sobrenatural, sempre que tomar conhecimento de algum movimento sobrenatural ou de alguma pessoa suspeita, deve IMEDIATAMENTE ou assim que possível relatar a igreja. O condado de FarWest se propõe a pagar recompensas SIGNIFICATIVAS para todos aqueles que entregarem seres sobrenaturais à igreja e estes realmente forem validados.
- Você não é obrigado a gostar do roleplay de sobrenatural e nos casos de espíritos vagantes ou aparições sobrenaturais, você que não deseja participar desse tipo de roleplay deve se afastar imediatamente. OBS: Não adianta dizer que não gosta do sobrenatural e ao avistar uma aparição sobrenatural, sacar sua arma e começar a atirar na entidade e depois que receber uma resposta achar ruim.
- - Não gosta, se afaste e corte o RP
- Membros da Cavalaria ou Ilegal não podem fazer parte do sobrenatural, se em algum momento players desses meios forem introduzido deverá escolher entre fazer parte da cavalaria/ilegal ou do sobrenatural.



SOBRENATURAL

- A regra acima possui uma única exceção, todos nós sabemos que nem tudo pode ser apenas do jeito que queremos, por exemplo, eu não quero ser assaltado mas isso pode acontecer e faz parte do rp.
- Neste mesmo entendimento, você deve ter em mente que está num servidor que possui o sobrenatural e que em algum momento você pode ser incluído num ritual ou num Roleplay que envolva outros jogadores. O que fazer nesse caso ? Será necessário o bom-senso de ambas as partes, o roleplay de ritual ou sobrenatural que outros players estiverem fazendo, provavelmente foi aprovado pela staff e dessa forma deverá ser seguido, ainda que não seja a sua vontade, ao entrar numa cidade de roleplay você tem que estar disposto(a) a atuar e da mesma forma que os jogadores participam do seu roleplay, não vai lhe custar ajudar no roleplay do outro. Vamos aconselhar aos jogadores do sobrenatural que se atente as pessoas que foram incluídas no roleplay e caso seja alguém que realmente não se sente confortável ela poderá dizer ingame “não estou me sentindo muito bem, não estou confortável” e então o bom-senso do sobrenatural vai guia-los a agilizar o rp o máximo possível.
- Todos os jogadores que fazem parte do sobrenatural poderão participar do ilegal com a condição que, **NÃO SERÁ AUTORIZADO** usar o sobrenatural para atividades ilegais. Ações ilegais são full pvp e os poderes sobrenaturais só podem ser usados em RP, essa regra se enquadra para toda cavalaria também;



SOBRENATURAL

- O roleplay de sobrenatural não é uma porta livre para cometer darkrp e powergame, você tem que fazer seu rp respeitando os limites dos outros e lembrando que não são bot's do outro lado e sim pessoas. Quando houver ocorrências do tipo serão necessários que enquanto dá andamento ao roleplay o indivíduo suba na call do suporte para informar o que está acontecendo, a situação será analisada e caso seja necessário iremos intervir. OBS: sob hipótese nenhuma um roleplay em FarWest, deve ser interrompido ou quebrado por livre e espontânea vontade.
- - Posso confrontar o sobrenatural ? A Resposta é simples você pode sim, no entanto entenda que toda ação tem uma reação.
- - Posso não fazer parte do sobrenatural mas me aliar a alguém do sobrenatural para obter alguma vantagem indevida ? Como dito, todo civil deve entregar qualquer sobrenatural de que tenha conhecimento, nos casos de amizades em que o civil não deseje entregá-los este será visto como um sobrenatural e sofrerá as mesmas consequências do player sobrenatural que for pego, ainda que não seja.
- Aos que desejam ingressar nesse RP, lembre-se é 1% da lore escrita e aprovada lá atrás e 99% o RP desenvolvido por você, isso é o que vai contar pontos e fazer a diferença na sua aprovação, a lore é por tickets, mas a resposta de aprovação é dentro do roleplay.



INDÍGENAS

Lembre-se que o RP indígena deve manter um cuidado para que não seja um RP que fere as tradições e culturas de indígenas fora de RP.

- Para começar o RP de indígena é necessário fazer a lore inicial toda voltada para o assunto, desse modo deve ser desenvolvido todo o RP dentro do condado, lembrando que para ser aprovado como indígena não é necessário ser feita a abertura de tickets, tudo é dentro do RP.
- Atente-se a criação do personagem indígena as características são fundamentais para que a sua fisionomia seja fiel ao RP proposto, principalmente **A COR DE PELE E PORTE FISICO.**
- Para ter uma reserva é necessário um grupo de no mínimo 5 pessoas. O cacique definirá o local de sua reserva e as regras internas do seu grupo respeitando as diretrizes do condado.



INDÍGENAS

- 1 - Os indígenas não são bandos, eles têm uma história e suas tradições.
- 2 - Indígenas possuem áreas de reserva indígena, dentro dessas áreas as suas leis que devem ser seguidas, as leis de colonos não se aplicam dentro da reserva.
- 3 - Toda reserva indígena tem uma pequena área que é considerada sagrada e intocada, qualquer não nativo dentro dessa área pode ser atacado sem aviso prévio.
- 4 - Indígenas não necessitam de número mínimo de oficiais para abordar dentro da reserva.
- 5 - Os indígenas podem ser pouco ou nada comunicativos nas abordagens.
- 6 - A área da reserva é considerada zona de risco, porém não é uma zona de PVP liberada, quaisquer ações devem ter um RP prévio por parte dos invasores.



INDÍGENAS

7 - Qualquer colono dentro da reserva pode ser abordado e revistado, se portar qualquer matéria prima (madeira, minério, recursos de fauna e flora) devem ser confiscados pelos indígenas.

8 - Dentro da reserva indígena possuem matérias primas que só são encontradas dentro da reserva, recursos que são mais valiosos nessa área e são protegidos pelos indígenas.

9 - Os indígenas possuem artefatos que consideram sagrados, ao verem esses itens de posse de colonos podem confiscar esses itens dentro e fora da reserva.

10 - Você pode ter um personagem indígena e não fazer parte de uma aldeia.

11 - Os indígenas fora da reserva estão sujeitos às leis do estado como qualquer pessoa.

12 - Alguns animais dentro do estado são sagrados para os indígenas. Desse modo é feito todo um RP para a proteção deles.



CAVALARIA

- Os Oficiais possuem manual interno que deve ser seguido, lembre-se que esse RolePlay é de extrema importância para o andamento dos demais.
- Oficiais se forem flagrados envolvidos com crimes, corrupção (consultar regra) ou bandos estarão sujeitos a pena de morte (permadeath).
- Desviar ou vender equipamentos dos oficiais sendo um agente da lei pode resultar em banimento.
- Ataques a gabinetes dos oficiais só serão permitidos para resgate de prisioneiros.
- A Cavalaria não pode ser recebida a tiros de forma imediata, ou seja, o suspeito não pode abrir fogo contra os oficiais sem que haja uma justificativa válida. No entanto, caso um oficial da Cavalaria aponte sua arma em direção a um suspeito, esse ato por si só já será interpretado como o início de uma abordagem, mesmo que ainda não tenha sido dada a VOZ de parada. A partir do momento em que a arma é apontada, o suspeito pode interpretar essa ação como uma ameaça iminente e, portanto, tem o direito de reagir, podendo alvejar o oficial. Isso significa que o uso da força contra a Cavalaria só é justificado se houver uma clara demonstração de risco imediato — como o ato de ter uma arma apontada em sua direção.



CAVALARIA

Uso de Armas e Abordagem Policial

- Os oficiais devem sempre priorizar a abordagem verbal como primeira tentativa de resolução em qualquer situação, buscando manter a ordem e a integridade de todos os envolvidos. Caso a abordagem não surta efeito ou o indivíduo apresente resistência ativa, o uso da força será autorizado de acordo com a necessidade.

Exceto: Se um cidadão sacar ou apontar uma arma em direção a outro indivíduo, seja ele um civil ou um oficial, a situação passa a ser considerada uma ameaça iminente. Nesse caso, qualquer pessoa presente na cena tem o direito de reagir de maneira imediata, podendo neutralizar o agressor sem a necessidade de uma abordagem prévia (essa exceção se aplica apenas em ações de rua).



CAVALARIA

CORRUPÇÃO

- Qualquer oficial que divulgar diretamente informações confidenciais da cavalaria estará sujeito a medidas disciplinares rigorosas, podendo resultar em exoneração e/ou outras punições sérias, de acordo com os regulamentos estabelecidos. A gravidade dessa violação reflete o comprometimento da segurança e da integridade da instituição.

Proibido RPs de corrupção que envolva qualquer armamento ou itens de uso exclusivo da cavalaria, esteja ciente que esse RP gera PD/BAN.

- É proibido roubo a lojinhas ou qualquer tipo de participação nas ações do lado do ilegal como oficiais, se for constatado qualquer tipo de corrupção e a STAFF ficar ciente, o personagem sofrerá PD e o jogador será punido de acordo com a quebra de regra.
- Oficiais do sexo masculino têm permissão para revistar personagens femininos, uma vez que, na época, não havia restrições a isso. No entanto, é fundamental que o respeito seja mútuo entre ambas as partes.



BOTICÁRIO

Os Boticários são divididos por regiões fazendo com que a dinâmica de atendimentos seja mais eficiente.

- **Boticário De Lemoyne é composto por:**
Saint Denis (sede principal)
Annesburg
Rhodes
Valentine
- **Boticário Da Fronteira é composto por :**
BlackWater (sede principal)
Strawberry
Armadillo
Tumbleweed

É proibido assaltos a médicos em serviço, lembrando que a forma que pode ser identificado que o mesmo está em serviço é o uniforme e as atividades da profissão.

Chamados para Médicos

Caso você esteja inconsciente não poderá realizar chamados. É necessário que alguém faça por você e espere o médico chegar ao local para as informações necessárias.



BOTICÁRIO

- Os doutores(médicos) só podem reanimar após a ação ser finalizada, nenhum doutor está autorizado a reanimar durante uma ação. (passível de ADV).
- Após ser reanimado em qualquer ação de banco, sequestro, assalto e afins, você não poderá levantar e voltar como se nada tivesse acontecido. (Você deve interpretar os ferimentos, traumas e seguir as orientações do doutor).
- Quem determina se poderá ser reanimado ou não em uma ação ou em qualquer outra situação semelhante é o Doutor.
- Doutores deverão atender a todos os habitantes do condado, independente de cor, sexo, idade, raça e/ou rivalidade.
- Respeitando a orientação médica (rp), eles são profissionais e sabem o melhor tratamento para a saúde do personagem (não seguir as orientações podem gerar consequências).
- Ao chegar nas proximidades do boticário, tenha respeito pelos demais pacientes. Fale 'sussurrando'.



ATENÇÃO

Roleplays de Corrupção:

- RPs que envolvam corrupção de personagens (ilegal, cavalaria, sobrenatural), seja por influência externa, manipulação psicológica ou transformação moral, devem ser previamente discutidos e aprovados.
- Procedimento: Abrir um ticket com antecedência, detalhando o conceito, os personagens envolvidos e os possíveis desdobramentos. A equipe responsável avaliará o impacto no lore e na dinâmica do jogo.

Rituais Sobrenaturais ou Eventos Especiais:

- Rituais mágicos, invocações, fenômenos sobrenaturais ou eventos que alterem drasticamente o ambiente ou as regras do mundo devem ser planejados com cuidado.
- Procedimento: Submeter um ticket explicando o ritual ou evento, incluindo objetivos, consequências esperadas e personagens participantes. A aprovação é obrigatória para evitar desequilíbrios.



ATENÇÃO

PDS de Memória:

- RPs que envolvam perda de memória, amnésia ou alterações profundas na história de um personagem precisam ser avaliados para garantir coerência e justiça narrativa, evitando futuros conflitos.
- Procedimento: Descrever no ticket o motivo da PDM, como ela será executada e como afetará o personagem e os jogadores ao seu redor. A autorização é necessária antes de prosseguir.

Roleplays de Grande Escala ou com Impacto Direto em Nichos de RP:

- RPs que afetem grandes grupos de jogadores, alterem dinâmicas de facções, ou influenciem diretamente nichos específicos do universo (como economia, política, magia, etc.) devem ser planejados com antecedência.
- Procedimento: Abrir um ticket com uma proposta detalhada, incluindo objetivos, participantes, consequências esperadas e como o RP será conduzido. A aprovação é essencial para manter o equilíbrio do jogo.

Importante:

Todos os tickets devem ser abertos com pelo menos 48 horas de antecedência em relação ao início planejado do RP. Isso permite tempo suficiente para a equipe avaliar a proposta, sugerir ajustes e garantir que o RP seja benéfico e coerente para todos os envolvidos. Roleplays realizados sem autorização prévia podem ser desconsiderados ou revertidos, dependendo do caso com consequências claras EM RP.

Essas regras visam promover uma experiência justa e envolvente para todos os jogadores, preservando a integridade do universo compartilhado e incentivando narrativas criativas e colaborativas.



ÁREAS SEGURAS

BOTICÁRIOS E IGREJAS.

Se alguma ação for iniciada fora da **Área Safe** e algum dos envolvidos se dirigir aos locais acima com o propósito de se proteger ou cancelar a ação, a mesma deverá continuar e o RP deverá ser seguido, porém isso ocasionará ADVERTÊNCIA, seguindo as diretrizes de FarWest.

CLIMA/ESTAÇÃO DO ANO

FarWest possui a mecânica de mudança climática automática, ela pode ocorrer várias vezes ao dia sem aviso prévio.

As estações do ano podem variar de 1 a 3 dias dependendo de cada estação e da necessidade de mudança sem aviso prévio.

Casos em que ocorrem eventos sobrenaturais também são feitas as mudanças climáticas e de horário, sem aviso prévio.



ILEGAL

Todas as regras, políticas e sua aplicação podem ser ajustadas a critério da equipe administrativa do FarWest. Não seguir a intenção das regras pode resultar em punições equivalentes às de quem as desrespeita diretamente.

- **Comportamento e Conduta:** Insultos pessoais e ataques verbais fora de situações específicas de roleplay são proibidos. Qualquer forma de assédio, incluindo perseguição dentro e fora do jogo, resultará em banimento. Racismo, homofobia, transfobia, sexismo e discurso de ódio não serão tolerados e resultarão em banimento permanente.
- **Ambientação e Limites de Roleplay:** O universo de FarWest é uma interpretação alternativa do Velho Oeste. Formas de opressão históricas, como escravidão e violência baseada em gênero ou raça, nunca existiram e não devem ser interpretadas no roleplay. Eventos da Guerra Civil Americana não ocorreram nesse universo, e qualquer tipo de roleplay envolvendo escravidão ou temas correlatos é estritamente proibido.
- **Plataformas e Termos de Serviço:** Todo o comportamento dentro do jogo, no Discord ou em transmissões deve estar de acordo com os Termos de Serviço do Twitch e do Discord. Qualquer violação pode resultar em punições dentro do servidor, incluindo banimento.



ILEGAL

- **HORÁRIO DE ASSALTO 20:00 AS 06:00**
- Quem utilizar bandana ou máscara será considerado anônimo, mas poderá ser reconhecido apenas pela descrição de suas vestimentas, caso cometa um crime. Se a pessoa não trocar as roupas após o delito, a Cavalaria poderá abordá-la com base na descrição das vestimentas fornecida. Essa abordagem ocorrerá somente se a descrição das roupas corresponder à do criminoso, permitindo a verificação para confirmar se é realmente a pessoa que cometeu o crime.
- É terminantemente proibido obrigar ou forçar um jogador a retirar dinheiro do banco, acessar baús ou tirar seu cavalo, carroça do estábulo para roubá-los;
- Proibido assaltos consecutivos do mesmo bando em um único local num curto período de tempo;
- Itens que **NÃO PODEM SER ROUBADOS/FURTADOS** em hipótese alguma é comidas, bebidas, Itens de RP de trabalho, (picaretas, pá de merda, minérios, sementes legais, etc) e bolsas e/ou Mochila.



ILEGAL

- **Reação a Assaltos:** Se você estiver em desvantagem numérica durante uma ação de rua, é permitido reagir, desde que priorize o amor à vida e use o bom senso. Se estiver sozinho contra três ou quatro adversários, reagir pode ser considerado anti amor à vida e poderá resultar em ADV.
- **Itens Permitidos para Roubo:** Armas, Livros, munições, Facas, itens ilegais e etc. **NÃO PODEM SER ROUBADOS** em hipótese alguma é comidas, bebidas, Itens de RP de trabalho, (picaretas, pá de merda, minérios, sementes legais, etc) e bolsas e/ou Mochila.
- **Rendição em Grupo:** Se você se render e seu amigo decidir reagir, você não poderá ajudá-lo após ter se rendido. Sua única opção seria fugir se houver uma oportunidade, considerando que em meio a um tiroteio, você não ficaria parado no local.
- **Regras de Rendição:** A partir do momento em que uma pessoa se rende (levanta as mãos por 1 segundo ou mais), ela não pode revidar ou reagir. Se outras pessoas estiverem com você e decidirem revidar após sua rendição, você está proibido de ajudá-las, pois já levantou as mãos. Reagir após se render resultará em advertência.
- **Uso de Força ao Render:** Ao render uma pessoa, você ou seu grupo só poderão atirar nela se ela demonstrar reação ou tentar fugir. Não é permitido atirar apenas pelo fato de a pessoa não levantar as mãos. Você ainda pode optar por amarrá-la, mesmo sem reação, priorizando sempre o RP.



ILEGAL

- **Desconexão Durante Assalto:** Se você for vítima de um assalto, furto ou revista de seu cavalo, carroça ou barco, não é permitido desconectar nos 15 minutos seguintes para não interromper o RP do bandido ou oficial. Desconectar durante este período será considerado "Combat logging" e "Anti-RP".
- **Falta de Amor à Vida:** Se um player demonstrar falta de amor à vida (ex: não mostrar preocupação com ameaças de morte), você pode eliminá-lo. Exemplo: ameaçar de morte e a pessoa responder com: "mata aí". Se isso ocorrer, grave um vídeo e apresente em um ticket para que sejam tomadas as medidas necessárias.
- **Loot de Oficiais:** É proibido assaltar ou pegar qualquer item de oficiais em ações de rua.
- **Esconder Corpos:** É proibido esconder corpos com o intuito de dificultar o trabalho dos médicos em encontrá-los.
- **Início de Ações de Rua:** Ações de rua não podem ser iniciadas 30 minutos ou menos antes do reinício de servidor (RR).
- **Uma abordagem deve iniciar com uma ordem clara,** porém, condizente com a época. (Evite situações como: "Perdeu, perdeu", "Parou, parou, perdeu");



ILEGAL

- **Boticários e Oficiais em serviço não poderão ser assaltados!** Porém pode haver o RP de sequestro normalmente. (precisa existir um motivo claro)
- **As áreas do boticário e igreja serão consideradas área-segura**, ou seja, não poderá ser iniciado assaltos ou qualquer ação de rua nesses locais.
- **Limite de Grupos e Regras de Combate Bandos e Grupos Criminosos:** Bandos podem ter mais de 8 membros, mas não devem se deslocar ou participar de tiroteios em grupos maiores que 8 sem aprovação da Staff. Em qualquer evento criminoso, no máximo 8 membros podem participar ativamente (exceto para raids de acampamentos) e se os 8 membros estiverem em confronto, nenhum membro a mais do bando pode interferir na ação.
- **Grupos Não Criminosos:** Civis e agentes da lei podem se reunir em grupos maiores que 8, mas não devem participar de brigas ou tiroteios com mais de 8 sem aprovação da Staff. Exemplo: Se uma briga de bar começar, no máximo 8 civis armados podem se envolver na confusão ao mesmo tempo.
- **Melhores Práticas para Bandos (Limite de 20 Membros) Gerenciamento de Tamanho:** bandos podem ter até 20 membros ativos, Se um grupo estiver crescendo muito, recomenda-se dividir de forma natural e orgânica, preferencialmente com conflitos internos.



ILEGAL

- **Evitar Manipulação de Regras:** Criar dois bandos separados que continuam operando juntos para burlar o limite de 20 membros é proibido podendo ser advertido sem avisos prévios, bandos aliados devem ter objetivos e operações distintas um do outro.
- **Proibida a utilização de capuz em abordagens** a jogadores. O capuz só é permitido caso o jogador tenha levantado as mãos e se rendido. O tempo máximo de permanência do capuz no jogador não pode exceder 80 minutos. Não é permitido abandonar o player utilizando capuz, faça o devido RP e posteriormente retire o capuz;
- **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 todos estão aqui para se divertir. Coopere para criar uma experiência agradável e inclusiva para todos. Conflitos e dramas in game devem ser resolvidos de maneira civilizada, sem trazer questões pessoais ou comportamentos tóxicos para o roleplay. Além disso, respeite a continuidade do roleplay: evite ações que quebrem a imersão ou interrompam o desenvolvimento de cenários de outros jogadores, como utilizar comandos ou mecânicas do jogo para escapar de situações in-game que deveriam ser resolvidas pelo roleplay.



ILEGAL

- **Duelos Legalizados vs Ilegais Duelos Legalizados:** Exigem a presença de um oficial da lei para garantir que ambos os participantes concordam com as regras estabelecidas e que não há jogo sujo. O duelista deve contatar um membro da Lei, que encaminhará a solicitação para aprovação.
- **Duelos Ilegais:** São realizados sem a presença de um oficial e podem resultar em acusações criminais. Se houver jogo sujo (como atirar antes do acordo ou usar terceiros para intervir), os envolvidos podem sofrer penalidades dentro do roleplay.
- **Fugas da Cavalaria e Conflitos com a Lei:** Fugir é uma Forma de Interpretação Quando um jogador está sendo procurado por certos crimes, tentar fugir da cavalaria pode ser considerado uma forma válida de interpretação. A cavalaria sempre tentará realizar abordagem verbal antes de recorrer à força, mas não é obrigada a esperar indefinidamente caso o jogador ignore ou demore a reagir.
- **Desobediência e Consequências:** Se um jogador não cumprir ordens diretas da cavalaria enquanto está sendo procurado, ele pode ser baleado caso a situação justifique. Exemplo: Um bando criminoso violento rouba um banco e foge. Se eles ignoram ou se recusam a responder à cavalaria que os persegue, os oficiais podem optar por abrir fogo após várias ordens verbais e advertências.



ILEGAL

- **Conflitos Entre Bandos e Tiroteios Escalada de Conflitos:** Bandos rivais devem sempre priorizar a interpretação e desenvolvimento da rivalidade antes de iniciarem um tiroteio imediato. Se houver uma história estabelecida de conflitos (como várias provocações e embates em sessões anteriores), o tempo de interpretação antes do tiroteio pode ser reduzido, mas nunca eliminado.
- **Exemplo de Escalada Justificada:** O bando A e o bando B estão em rivalidade há várias sessões. O bando A encurrala o bando B e saca as armas. Neste caso, faz sentido que o bando B inicie o tiroteio após uma breve troca verbal, sem necessidade de prolongar a cena.
- **Regras de Duelos e Conflitos - FarWest**
Duelos no Velho Oeste: Um duelo é um acordo entre dois indivíduos para resolver uma disputa por meio de um tiroteio ou combate corpo a corpo, seguindo regras estabelecidas. Todos os duelos devem resultar em morte (o player que perdeu, deve ir de "e" e poderá tomar PD de personagem).



ILEGAL

- **Regras para Situações de Reféns** **Uso de Reféns no RP:** Reféns são ferramentas de negociação, mas não garantem uma vitória automática. O cativo deve agir como um refém crível, obedecendo à maioria dos comandos quando estiver completamente capturado.
- **Etiqueta no Uso de Reféns:** Jogadores devem tratar a situação com respeito, evitando torturas extremas ou violência excessiva que prejudiquem o roleplay. Reféns devem ser usados com bom senso e moderação caso o contrario resultará em punição.
- **Restrições e Decisões da Lei:** A cavalaria deve aceitar reféns como moeda de troca ao negociar com criminosos. Para criminosos violentos e procurados por crimes pesados, a lei pode decidir não considerar reféns como garantia de negociação, especialmente em fugas.
- **Reféns NPC:** Reféns NPC devem ser usados com extrema moderação. O uso excessivo de reféns NPC é proibido, pois pode se tornar frustrante para a cavalaria. Como alternativa, iniciar um tiroteio para libertar um prisioneiro durante o transporte pode ser uma opção válida dentro do roleplay.



ILEGAL

Trocas de Reféns e Decisões da Lei

- **Negociação com Reféns:** Se um bando capturar um refém para negociar pela liberdade de seu líder, a cavalaria pode considerar a troca dependendo do contexto. Exemplo: O líder de um bando é preso. Seus membros sequestram um civil e propõem uma troca, se o bando tem pouca história de violência, a cavalaria pode aceitar a negociação.
- **Quando a Lei Pode Recusar a Troca:** Se um bando violento e conhecido por seus crimes for capturado, a cavalaria pode negar a negociação e tratar os sequestradores como uma ameaça imediata. Exemplo: O líder de um bando notório é preso. Seus membros já libertaram outros criminosos usando reféns várias vezes no passado. Neste caso, a cavalaria pode optar por não negociar e agir com força letal para eliminar os sequestradores.



ILEGAL

- **Regra de Iniciação de Conflito:** O objetivo desta regra é garantir que os conflitos sejam justos, equilibrados e proporcionem uma experiência divertida para todos os envolvidos. O que não é permitido: Ajudar um bando rival durante um conflito ativo para aumentar o número de combatentes além do limite de 10 membros. Buscar vingança contra um bando ou pessoa enquanto ela já está envolvida em outro conflito ativo. Iniciar um conflito sabendo que o bando-alvo já está em guerra com outro bando pelo mesmo motivo (exemplo: vingança por um amigo ferido). Atacar uma pessoa de propósito apenas para inserir seu bando em uma guerra existente.
- **O que é permitido:** Responder a uma agressão direta, mesmo que o agressor já esteja em conflito com outro bando. Exemplo: O bando C está em guerra com o bando B. Se o bando C atacar seu bando (bando A), seu bando tem permissão para reagir e lutar contra o bando C. Porém, seu bando não pode coordenar ataques com o bando B para derrotar o bando C. Autodefesa é sempre permitida. A regra só se aplica a quem inicia o conflito — quem apenas se defende pode reagir sem restrições.



ILEGAL

- **Colaboração entre Grupos Criminosos:** Bandos podem interagir, andar juntos e até cometer crimes em conjunto, mas devem seguir algumas diretrizes para evitar desequilíbrios.
- **Regras para colaborações entre criminosos:** Se seu bando estiver sendo caçado ou em conflito ativo, é proibido usar outros bandos como escudo. Crimes cometidos por grupos mistos devem ser raros e ter um bom motivo de roleplay. Misturar membros de diversas organizações constantemente pode criar confusão e desequilíbrio, dificultando a resposta da lei e de outros bandos sendo assim sem um motivo claro ou RP por trás e proibido a junção de bandos.
- **Conflitos envolvendo grupos mistos:** Se um grupo misto cometer um crime e for retaliado, apenas os envolvidos no crime podem se defender. Exemplo: 3 membros do bando A e 3 membros do bando B assaltam um banco e fazem um refém do bando C. O bando C pode retaliar apenas contra esses 6 membros específicos. Os outros membros do bando A e do bando B não podem interferir no conflito.



ILEGAL

- **furto de alforjes**
- É permitido o furto de alforjes dos cavalos e carroças que estiverem soltos nas ruas, o civil deve denunciar pra cavalaria, informando o que foi roubado e as características do suspeito.
- **Itens do sobrenatural podem ser roubado, excetos objetos que em sua descrição dê a entender que é algo abstrato, exemplo: Marca do Medo, etc. Itens que possuem tais discricões ou nomes não podem ser retirados do player assaltado ou furtado.**
- Lembre-se você não pode pedir pro civil retirar seu cavalo ou carroça do estabulo na intenção de rouba-lo.
- **RP DE COBRANÇA / SEQUESTRO**
- Oficias e boticários podem ser sequestrados em horário de serviço.
- RP de cobrança é permitido apenas uma vez e precisa ter todo o rp envolvido, justificativa para ter a cobrança.
- **Ações Fechadas:** É expressamente proibido que membros da cavalaria/ilegal fiquem esperando fora do perímetro da ação para iniciar uma abordagem ao bandido ou oficial que ganhou, além disso os únicos players que podem participar da ação fechada foram aqueles que iniciaram! (não pode fugir do local antes da ação terminar)



ILEGAL

1. Para a formação oficial de um bando ser feita, é necessário ter no mínimo 3 integrantes.
2. Máximo de 8 bandidos para ações de rua como assaltos, sequestros e cobranças.
3. O RP de cobrança só pode ser feito uma vez.
4. Permitido desovar um corpo somente em RP de cobrança.
5. Após concluir uma ação fechada ou de rua, é obrigatório chamar um médico.
6. Falsos chamados para cavalaria e médicos com fins de baiting são proibidos.
7. Proibido assaltar médicos e oficiais uniformizados e em serviço.
8. Proibido assaltar o player que está realizando qualquer animação durante a execução de um serviço.
9. Se abordado por um oficial e levantar as mãos, você está rendido e não pode reagir ou fugir. Se o fizer, é permitido que os oficiais abram fogo.
10. Caso esteja sozinho e seja abordado por mais de 3 jogadores armados e reagir, será considerado antiamor à vida, passível de punição.
11. Jogadores que estão como procurados só poderão mudar barba e cabelo para cortes mais rasos (proibido crescer cabelo e barba magicamente).



ILEGAL

12. Quem utilizar bandana ou máscara será considerado anônimo, mas poderá ser reconhecido apenas pela descrição de suas vestimentas, caso cometa um crime. Se a pessoa não trocar as roupas após o delito, a Cavalaria poderá abordá-la com base na descrição das vestimentas fornecida. Essa abordagem ocorrerá somente se a descrição das roupas corresponder à do criminoso, permitindo a verificação para confirmar se é realmente a pessoa que cometeu o crime.

13. Bandos e Grupos Criminosos: Bandos podem ter mais de 8 membros, mas não devem se deslocar ou participar de tiroteios em grupos maiores que 8 sem aprovação da Staff. Em qualquer evento criminoso, no máximo 8 membros podem participar ativamente. e se os 8 membros estiverem em confronto, nenhum membro a mais do bando pode interferir na ação.

Grupos Não Criminosos: Civis e agentes da lei podem se reunir em grupos maiores que 8, mas não devem participar de brigas ou tiroteios com mais de 8 sem aprovação da Staff. Exemplo: Se uma briga de bar começar, no máximo 8 civis armados podem se envolver na confusão ao mesmo tempo



ILEGAL

Ações Fechadas

1. Assalto a mercearia

Mínimo: 2 bandidos para 3 oficiais

Máximo: 4 bandidos para 5 oficiais

Se houver 4 bandidos, apenas 1 deles pode iniciar fora da mercearia.

- **Reféns:**

Permitido até 2 reféns, sendo obrigatoriamente 1 player (Sem reféns a Cavalaria pode intervir imediatamente, sem necessidade de negociação)

- **Negociação:**

- É proibido quebrar negociação
- O encerramento da negociação deve ser claro e sinalizado

-

- **Loteamento:**

- Os oficiais podem ser loteados, mas com restrições:
- Permitido apenas 1 arma por oficial loteado.
- Apenas 1 membro do bando pode realizar o saque dos armamentos.
- Essa arma deve ser **um revólver**.
- Demais tipos de armamento NÃO podem ser loteados nesta ação.



ILEGAL

ações fechadas

2. Assalto ao banco

Mínimo: 6 bandidos para 8 oficiais

Máximo: 8 bandidos para 10 oficiais

Com 7 bandidos, 1 pode iniciar fora do banco

Com 8 bandidos, até 2 podem iniciar fora do banco

Reféns:

Obrigatório entre 2 a 4 reféns

Mínimo de 2 reféns players

Sem reféns: A Cavalaria pode intervir imediatamente, sem necessidade de negociação

Negociação:

Proibido quebrar negociação

Só é permitido negociar redução de oficiais (baixar contingente) caso todos os bandidos estejam dentro do banco

Loteamento:

É permitido loteamento de oficiais

Apenas 1 membro do bando pode realizar o saque dos armamentos

Permitido o saque de 1 armamento por oficial

Armamentos permitidos: revólver, rifle, repetidora ou shotgun.



ILEGAL

Ações Fechadas

3. Roubo a cova

- Mínimo: 1 bandido para 2 oficiais
- Máximo: 2 bandidos para 3 oficiais
- **Tipo de Ação:**
- O roubo à cova é considerado uma ação limpa
- Proibido o uso de qualquer armamento pelos bandidos e oficiais.
- Fuga:
- A fuga deve ser feita obrigatoriamente a pé pelos bandidos
- A Cavalaria também deve perseguir a pé, podendo utilizar o laço para imobilização
- Intervenção durante a ação:
- Caso a Cavalaria chegue enquanto o bandido estiver na animação de cavar, deverá aguardar a animação terminar antes de iniciar a perseguição.

Ações Fechadas: É expressamente proibido que membros da cavalaria/ilegal fiquem esperando fora do perímetro da ação para iniciar uma abordagem ao bandido ou oficial que ganhou, além disso os únicos players que podem participar da ação fechada foram aqueles que iniciaram! (não pode fugir do local antes da ação terminar)



ILEGAL

Ações de Rua

1. Assaltos a players só podem ocorrer das 20:00 às 06:00, sendo proibido assaltar em áreas seguras como boticários e igrejas .
2. É necessário verificar a quantidade de oficiais em serviço antes do assalto, com mínimo de 3 oficiais presentes.
3. A ordem de assalto deve ser clara e em bom tom; se o player reagir, está permitido alvejá-lo.
4. Não é permitido desmaiar o jogador que não levantar as mãos; utilize o laço para amarrá-lo.
5. É proibido forçar o player a retirar dinheiro do banco, acessar baús ou tirar seu cavalo/carroça do estábulo, com intuito de roubá-los.
6. Proibido desmaiar o player que colaborar.



ILEGAL

Ações de Rua

7. ROUBO A FORT



Tipo de Ação:

A ação no forte é considerada uma ação de rua, (área militar) ou seja, não exige negociação

A Cavalaria pode intervir imediatamente abrindo fogo, desde que esteja dentro do perímetro demarcado nas imagens acima.

Área de Combate:

Apenas o interior do perímetro demarcado é considerado área de confronto direto

Fora do perímetro, caso a Cavalaria encontre algum suspeito, deve realizar uma abordagem completa. (dentro do tempo de 12min, após isso não poderá ter abordagem referente a essa ação de fort).



ILEGAL

Ações de Rua

7. ROUBO A FORT

Loteamento:

É permitido lotear oficiais abatidos durante o confronto.

Permitido o saque de 1 armamento por oficial.

Apenas 1 bandido poderá realizar o loteamento.

Armamentos permitidos: rifle, repetidora, shotgun ou revólver.

O LOTEAMENTO SÓ PODE SER REALIZADO DENTRO DO PERÍMETRO DEMARCADO

Fora da área demarcada, qualquer tentativa de loteamento será considerada abuso e passível de punição.



ILEGAL

Ações de Rua

7. Não use capuz em jogadores que não se renderam ou exceda 60 minutos com o capuz. Conduza o RP adequadamente e retire o capuz posteriormente.
8. Permitido FURTAR alforjes de cavalos e carroças, em qualquer horário. (seguindo a lógica da regra 12)
9. Proibido o loot de oficiais em ações de rua.
10. Proibido realizar assaltos consecutivos pelo mesmo bando em um único local num curto período de tempo.
11. Caso as ações de rua sejam realizadas fora dos padrões, os envolvidos serão punidos.
12. Itens que NÃO PODEM SER ROUBADOS/FURTADOS em hipótese alguma é comidas, bebidas, Itens de RP de trabalho, (picaretas, pá de merda, minérios, sementes legais, etc) e bolsas e/ou Mochila.



ILEGAL

Acampamentos Ilegais

- Todos os acampamentos deverão ter seus baús.
- Os bandos podem livremente comercializar seus produtos entre si.
Exemplo: Um bando que produz moonshine pode comercializar com outro bando normalmente, dependerá apenas do rp dos players;
- Fica terminantemente proibida a aliança entre bandos para ações invasão a acampamentos de outros bandos e ações fechadas (banco, mercearia, cova)



ILEGAL

Raids a acampamentos Ilegais

- **Necessário autorização da staff mediante a ticket apresentando provas concretas para a invasão do acampamento. (proibido aliança entre bandos).**

Máximo de 20 jogadores para ataque. Se torna obrigatório deixar todos os itens ilegais no baú, podendo ser todos saqueados.

- **Caso a invasão ocorra e o bando invadido não se manifeste para se defender, os invasores vão embora não havendo a necessidade de esperar pela contestação;**
- **O bando que morrer nas invasões de acampamentos deverá ir "E", NÃO podendo lembrar do ocorrido nem de detalhes da ação e NEM voltar para a ação.**



ILEGAL

SISTEMA DE DESONRA

Todo o ilegal precisa subir seu nível de desonra para cometer crimes maiores.

Aumento de nível desonra: é feito a partir de atividades ilegais como roubo a NPCs, venda de drogas e moonshine, assaltos a lojinhas, roubos a covas etc...

Perda de desonra: Prisão em Sisika perde um percentual de desonra.

Roubo a player não aumenta o nível de desonra!



ILEGAL/LEGAL

A EQUIPE STAFF FARWEST 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. Além disso o documento de regras sempre será atualizado, caso aconteça adição, retirada ou mudança de alguma regra.

Esteja ciente e de acordo com todas as informações.

OBS:

Esteja ciente que se você fingir ser alguém que você não é dentro do condado, você corre o risco de responder seriamente por isso.



EMPRESAS

- Todo comércio deve ser adquirido dentro do RP juntamente com a Suprema Corte;
- O valor de venda final dos produtos é definido com base na economia já criada;
- Toda e qualquer empresa se faz necessário ter funcionários, seja para funções do estabelecimento ou para divertimento do público;
- A ausência de produtos à venda ou de pessoas trabalhando durante 7 dias corridos, resultará na perda do estabelecimento;
- Os donos de comércio podem possuir uma fazenda, desde que o comércio não esteja relacionado aos produtos provenientes das fazendas (por exemplo: um saloon). Se essa prática for descoberta, o jogador pode perder tanto a fazenda quanto o comércio. Essa prática não pode ser realizada através de laranjas;
- Toda empresa possui uma taxa a ser paga estipulada pela Suprema Corte.



PROPRIEDADES

- Todas as propriedades *duram até o WIPE* (*entrando na regra dos 14 dias de player inativo, a propriedade passa a ficar disponível novamente para venda)
- Caso a propriedade ou comércio permaneça parada e sem gerar RP ou giro, a Suprema Corte poderá reservá-los para revendê-los. O prazo para isso é de 14 dias (sem necessidade de aviso prévio);
- O proprietário deve pagar suas taxas de acordo com o combinado ou perderá o acesso à mesma, o login apenas para pagamento de taxas não é tolerado, pois, todos os comércios e propriedades geram RP's e não podem ficar inativos;
- A venda ou troca de qualquer propriedade direta entre players é proibida, caso o proprietário atual não queira continuar, pode procurar algum membro da Mão Dourada para fazer a devolução da mesma, porém não será pago ou ressarcido nenhum valor por isso;
- A venda de propriedades VIPS (adquirida por dinheiro real) não pode ser realizada. Após comprada você não tem direito de venda para o governo e nem para outros jogadores, ela é exclusivamente sua até que você deixe de pagar a taxa estipulada, ou quebre a regra dos 14 dias inativo.



PROPRIEDADES

- Em propriedades adquiridas por jogadores, como comércios, casas, ranchos e fazendas, as leis da cavalaria não são aplicáveis. Nesses casos, apenas as regras do servidor prevalecem. É importante utilizar o bom senso sempre. As regras dentro de sua propriedade são geridas por você até que a propriedade não esteja mais em seu nome. Lembre-se de sempre priorizar o roleplay (RP) e a imersão. Afinal, não é adequado receber qualquer pessoa em sua propriedade já disparando tiros, sem ao menos tentar estabelecer contato ou dar um tiro de aviso para o alto. Ou seja, se você tem visitas à noite que não é algo COMUM (Pois obviamente todos sabem os horários de roubo e assalto) o dono da propriedade PODE sim alvejar tiros caso não reconheça os indivíduos e perguntar depois.



ANÚNCIOS E PLANTIO

- Cada cidade existe um quadro de anúncios, esteja ciente de que você pode utilizá-lo quando precisar para anunciar algo, porém mantenha o respeito e faça cartazes condizentes com a época.

Plantio

É permitido apenas plantar em lugares que possuem uma área verde (mato, plantas e árvores), proibido plantar em locais que sabemos que são impróprios, como estradas, em cima de pedras, lugares muito secos e dentro de qualquer cidade e etc.. (passível de Advertência)

COMUNIDADE

Nosso compromisso é construir uma comunidade acolhedora e respeitosa, onde todos possam se divertir e contribuir para um ambiente positivo. Queremos que todos se sintam bem-vindos e faça parte dessa grande jornada. Não importa se você é um veterano do roleplay ou um novato buscando sua primeira aventura, nosso servidor foi feito para todos vocês.

É uma honra ter você ajudando a moldar essa incrível comunidade. Fique sempre atento às nossas atualizações.

Boa Sorte.



NOS VEMOS EM FARWEST

