

# REGRAS GERAIS - FORTAL CITY



## CRIAÇÃO DE CONTEÚDO

- A Fortal City é uma cidade construída com um objetivo principal: **liberdade para criar conteúdo e viver um RP autêntico**. Aqui, incentivamos a criatividade, o desenvolvimento de histórias e a construção de personagens únicos.
  - Criadores de conteúdo são bem-vindos e valorizados. O servidor é um palco aberto pra você brilhar, desde que respeite os demais jogadores e a proposta da cidade.
  - **A liberdade é um direito, mas o respeito é uma obrigação.**  
Todos têm o espaço para se expressar, mas não será tolerado nenhum tipo de atitude tóxica, preconceituosa ou que atrapalhe o RP alheio.
- Seja criativo, seja intenso, mas acima de tudo, seja respeitoso.**

*Esse é o espírito da Fortal.*

# 1. REGRAS DO ROLEPLAY

- 1. RDM (Random Deathmatch):** Matar outro player sem motivo aparente.
  - 2. POWERGAMING:** Utilizar da física do jogo para realizar ações impossíveis, exemplo: falar morto, andar com veículo sem 3 pneus ou mais, utilizar comandos para atravessar paredes, etc. **(PG durante as fugas é permitido)**
  - 3. VDM (Vehicle Deathmatch):** Utilizar veículo como arma para atropelar, derrubar ou matar outro jogador.
  - 4. METAGAMING:** Utilizar informações externas da vida real para se beneficiar dentro do jogo.
  - 5. COMBAT LOGGING (CL):** Deslogar durante uma ação do RP para não se prejudicar decorrente das suas ações, caso o jogador se desconecte por motivo de força maior, volte o mais rápido possível e comunique a staff.
- Obs:** Em caso de crash em uma ação em que o PvP já tenha sido iniciado, o jogador deve voltar para o servidor e sair da ação imediatamente. O jogador deverá também reportar o crash no canal específico no Discord.
- 6. DARK RP:** Está PROIBIDO interpretações de papéis sombrios/indesejados, muitos considerados **criminosos**, é inaceitável no servidor e qualquer tipo de **ASSÉDIO, ABUSO, RACISMO, HOMOFOBIA e PRECONCEITOS** (cor, religião, bullying), é passível de **BANIMENTO PERMANENTE**.
  - 7. POWER RP:** Como o nome já diz, forçar RP e praticar uma ação esperando uma reação (ex: provocar policial para forçar tiro ou fuga)
  - 8. AMOR A VIDA:** Sempre valorize a vida do seu personagem como se fosse ÚNICA, evite se colocar em situações de risco.) **a quebra desta regra poderá ocasionar na morte permanente do seu personagem.**
  - 9. COP BAIT:** É proibido realizar chamados para qualquer serviço legal com intuito de sequestrar, matar ou qualquer atividade com quem atender o chamado.

**10. FLAMING:** Inflamar alguma situação ou pessoas de forma negativa, incitando ódio em ambas as partes, proibido dentro e fora do jogo (lives, discord, videos, etc)

**11. ANTI RP:** Ter condutas que vão contra o bom andamento do roleplay, tomar atitudes que vão contra a história do seu personagem.

## **2. REGRAS ASSALTO/SEQUESTRO**

- 1.** É terminantemente **PROIBIDO** qualquer tipo de assalto a jogadores.
- 2.** É proibido **ROUBAR VEÍCULO** de outro jogador mediante agressão, ex: apontar arma e mandar descer do carro, chutar da moto, etc. é permitido o furto.
- 3.** Toda ação contra jogadores ou policiais deve ser feita através de sequestro.
- 4.** Durante o sequestro, pode ser solicitado resgate da polícia ou da organização.

s.

## **3. REGRAS SAQUEAR**

- 1.** É proibido saquear armas de policiais em qualquer situação, inclusive em ações blipadas como: Lojinha, Banco Central, Joalheria etc..
- 2.** É proibido saquear corpo morto.

## **4. REGRAS FUGA DA POLÍCIA**

### **1. FUGA DE VEÍCULOS**

A fuga deve ser **encerrada** se:

- O carro estiver com 3 pneus furados.
- A moto estiver com 1 pneu furado.

### **2. FUGA A PÉ**

O jogador pode continuar a fuga a pé após abandonar o veículo.

### **3. FUGA PARA ÁGUA**

Liberado CÓD.5 pela Polícia caso o jogador dê fuga se atirando com o veículo para dentro da água.

### **3. CÓD.5 EM FUGAS (BANDIDOS)**

Proibido troca de tiros contra a polícia em negociações de fuga limpa (ações fechadas, caixa eletrônico, roubo de porta malas, assalto a americano, venda de drogas, corrida ilegal, roubo de veículo, etc.) - [FUGA LIMPA PARA AMBOS!](#)

## **5. USO DE TASER DA POLÍCIA**

O uso do taser deve simular situações reais:

### **1. Agressão entre civis:**

Dois jogadores brigando fisicamente e ignorando a ordem policial → taser liberado.

### **2. Ameaça direta à polícia:**

Player tenta agredir ou ameaça a polícia com arma branca → taser imediato.

### **3. Obstrução ou deboche:**

Player não foge, mas fica “rodando” ou zombando da polícia

#### **4. Durante a fuga a pé:**

Caso o jogador utilize rádio durante a fuga a pé é autorizado o uso do taser para imobilizar o mesmo.

## **6. USO DE ARMAS LETAIS PELA POLÍCIA**

A polícia pode usar arma letal assim que avistar um indivíduo com arma na mão, especialmente durante uma abordagem ou situação de risco. Não é necessário esperar o suspeito atirar primeiro. Se o suspeito estiver rendido com as mãos para cima fica vetado a utilização.

## **7. REGRAS GERAIS**

- 1.** Proibido uso de cheats, exploits ou qualquer programa que dê vantagem injusta.
- 2.** Toda abordagem deve ter início, meio e fim. Nada de chegar já atirando sem contexto.
- 3.** Demonstre suas ações com clareza e coerência durante o RP. Evite atitudes robóticas e busque sempre enriquecer a cena com detalhes realistas.
- 4.** Use os canais corretos do Discord para denúncias e dúvidas.
- 5.** Grave suas ações sempre que possível para evitar injustiças em denúncias.
- 6.** Cada jogador deve interpretar um personagem coerente com a história e personalidade dele, mudanças de comportamento devem ser justificadas por eventos no RP.
- 7.** Proibido fazer qualquer tipo de divulgação não autorizada no chat geral do Discord. Divulgações devem ser feitas apenas em salas destinadas a isso.

- 8.** Proibido utilizar canais específicos para fins aos quais ele não foi destinado. (Ex: A sala de divulgação não deve ser utilizada como bate-papo).
- 9.** Denúncias ou report de bugs devem ser feitos mediante vídeo e explicação do ocorrido por ticket no discord..
- 10.** Os personagens **NÃO DEVEM** conter nomes de cunho ofensivo, que não tenham relação ou que não condizem com a história e/ou interpretação do personagem.
- 11.** Personagens adicionais **NÃO PODERÃO** compartilhar nenhum item, dinheiro, carro, tampouco ter relação de parentesco com seu personagem principal
- 12.** Os que forem setados em facções e tiverem segundo personagem na polícia, não poderão logar no personagem caso a facção do personagem principal esteja participando de uma guerra, mesmo que ele tenha morrido. O personagem secundário só poderá ser utilizado **AO FIM** da guerra
- 13.** A discriminação é proibida expressamente, como consta no art. 3º, IV da Constituição Federal, onde se dispõe que, entre os objetivos fundamentais da República Federativa do Brasil, está: promover o bem de todos, sem preconceitos de origem, raça, sexo, cor, idade e quaisquer outras formas de discriminação.
- 14.** Não é permitido sair do roleplay sob nenhuma circunstância, qualquer problema que tenha dentro do RP mesmo que seja quebra de regra, apenas siga o RP e após o término abra um ticket de denúncia.
- 15.** Na utilização de máscaras, é proibido efetuar o reconhecimento por voz.
- 16.** Você não pode pegar uma pessoa nocauteadas, reanimá-la e obrigá-la a passar informação, roubá-la ou qualquer outra ação.
- 17.** Estando em serviço legal, fica proibido qualquer tipo de atividade ilegal.

**18.** Após ser nocauteado propositalmente por outra pessoa, você esquece de todo o ocorrido automaticamente mesmo que seja reanimado.

**19.** As armas de caça são de uso exclusivo da profissão de caçador, o uso da arma fora dessa profissão acarreta em banimento permanente do servidor.

**20.** Quantidade máxima permitida de pessoas no porta-malas de veículos:

**DUAS (02)**

**21.** É proibido fazer qualquer tipo de modificações visuais e sonoras de maneira que obtenha alguma vantagem em relação a configuração padrão ou que interfiram diretamente na dinâmica do roleplay.

**22.** É proibido desovar corpos no RP. Todos os corpos devem ser tratados de forma coerente com a situação roleplay, respeitando o tempo de ação e a lógica da cena. Desovar um corpo (esconder de forma não interpretativa ou sumir com ele) configura quebra de imersão e pode resultar em punição.

## **REGRAS DE AÇÕES**

**1.** É proibido utilizar qualquer tipo de droga ilegal durante ações fechadas (metanfetamina, cocaína, oxy, etc.).

**2.** É proibido a utilização de capacete em qualquer tipo de ação

**3.** Reféns não podem ter envolvimento com sequestradores.

EX: Usar como refém um membro da própria facção.

**4.** Ao crashar em uma ação que a troca de tiros já começou, o player NÃO pode voltar até que a ação termine.

**5.** Após ganhar ações contra policiais, você não pode chamar os paramédicos, utilize o Hospital Clandestino.

**6.** Proibida a utilização de qualquer arma de fogo durante as corridas Clandestinas, no resgate ou na fuga das mesmas.

**7.** Está proibido utilizar mais de 1 colete em ações fechadas (lojas, bancos, carros fortes etc) sendo policial ou não.

**8.** É proibido bloquear a entrada de qualquer local durante as ações.

**10.** É proibido usar o /gg antes do término da ação ou caso tenha perdido a mesma.

**11.** É proibido se conectar ao servidor após o início de uma ação para participar da mesma, seja ela de rua ou fechada

**12.** Após ser reanimado, não volte para ação, se retire do local imediatamente.

**13.** Toda facção terá um limite de ações por semana. segue abaixo a tabela de cada ação:

Limite de ações

Carro forte = 3 por dia

Joalheria = 2 por dia

Banco Fleeca = 4 por dia

Banco de paleto = 5 por dia

Banco central = 1 por dia

Níobio = 2 por dia

**14.** Toda e qualquer ação fechada deve ser gravada e apresentada se um administrador solicitar

- A gravação deve ter áudio e não deve ter haver cortes
- É obrigatório a gravação durante guerras declaradas entre facções
- É obrigatório a gravação em qualquer RP de cobrança, exemplo: Fulano roubou o seu carro e você vai cobrar ele.

**15.** É proibido fugir durante uma ação fechada para locais com apenas uma entrada, exemplos: **casa do Michael, casa dos bloods, garagem do heliponto.**

**16.** É proibido levar qualquer ação para os locais de empregos legais. Exemplos: **central de taxistas, garagem do carro forte**, entre outros.

**17.** É proibido qualquer tipo de movimentação/rotação utilizando qualquer tipo de veículo tanto para a polícia quanto para o bandido durante ações fechadas. (exceção para o helicóptero da polícia).

**18.** É proibido entrar em interiores de casas em ações fechadas. Exemplos: Existe uma casa ao lado do banco central e quero entrar nela com lockpick. Nesta casa ao lado é proibido entrar.

**19.** Fica liberado o /gg em ações fechadas e de rua, durante 00:00 meia-noite até 12:00 meio-dia.

**20.** Fica proibido fazer ações grandes (Paleto, Nióbio e Banco Central) entre 00:00 (meia noite) até 12:00 (meio dia).

**21.** Qualquer ação que for levada para fora do perímetro será adicionado **1 (UM)** policial no contingente máximo.

**22.** Os policiais responsáveis pelo atendimento de qualquer ação deverão entrar simultaneamente no perímetro da respectiva ação, sob risco de ficarem com contingente reduzido e/ou haver punição a quem não o fizer.

**23.** Fica proibido repetir o carro forte/fleeca durante o período de uma semana. Exemplo: A facção X fez o fleeca/carro forte do shopping, a facção X fica proibida de fazer esse mesmo fleeca/carro forte durante **UMA** semana.

**24.** Proibido a utilização de gasolina como arma em qualquer ação fechada.

**25.** Policiais estão proibidos de utilizar armamentos provenientes do ilegal.

**26.** Proibido a utilização de animação que esconda parte do corpo em alguma prop, no início ou durante alguma ação.

## REGISTRADORA/CAIXA ELETRÔNICO

- **Máximo de bandidos:** 1 veículo cheio (independente de qual for).
- **Máximo de policiais:** 3 viaturas.
- **Armamento:** Não são permitidas armas brancas nem armas de fogo.
- **Negociação:** Inexistente.
- **Refém:** Proibido.

## **BARBEARIA**

- **Máximo de bandidos:** 4 (todos dentro).
- **Máximo de policiais:** 4.
- **Armamento:** É obrigatório cada bandido portar uma arma branca ou preta durante toda a ação. Proibido arma de fogo.
- **Negociação:** Obrigatória.
- **Refém:** Proibido.

## **LOJA DE ARMAS**

- **Bandidos:** Mínimo 2, Máximo 4.
- **Policiais:** Mínimo 2, Máximo 5.
- **Armamento:** Todos de Pistola (exceto Magnum e Ap-Pistol).
- **Negociação:** Obrigatória.
- **Refém:** Proibido.

## **LOJA DE DEPARTAMENTO**

- **Bandidos:** Obrigatório 4 (máximo de 2 fora).
- **Máximo de policiais:** 5.
- **Máximo de veículos:** 1 carro ou 2 motos.
- **Armamento:** Todos de Pistola (exceto Magnum e Ap-Pistol).
- **Negociação:** Obrigatória.
- **Refém:** Opcional, máximo 1

## **CARRO FORTE**

- **Bandidos:** Obrigatório 6.
- **Máximo de policiais:** 8.
- **Armamento:** Mínimo SMG obrigatório ter 2 RIFLES .

- **Negociação:** Inexistente, ação de confronto direto com a polícia ou fuga. É permitido a fuga antes da polícia chegar na ação.
- **Refém:** Proibido reféns, o roubo é uma ação de confronto direto com a polícia.
- Só será permitido fazer a ação nos locais específicos citados no discord.
- Fica proibido o uso de atirador em todos os carros fortes, exceto: Carro forte da faculdade.
- Fica proibido a utilização do subterrâneo da casa que pega fogo.
- Fica proibido ficar em cima de qualquer tipo de estrutura no carro forte da fábrica, só podem trocar tiro no chão.

## JOALHERIA

- **Bandidos:** Obrigatório 7 (máximo de 3 fora).
- **Máximo de policiais:** 9.
- **Máximo de veículos por parte dos bandidos:** 3.
- **Armamento:** No mínimo Submetralhadora.
- **Negociação:** Obrigatória.
- **Refém:** Opcional, no máximo 3.
  - Proibido a utilização do metrô na ação da joalheria.
  - Proibido a utilização do interior da prefeitura.

## BANCO FLECA

- **Mínimo de bandidos:** 6 (mínimo de 3 dentro).
- **Máximo de bandidos:** 8 (mínimo de 3 dentro).
- **Máximo de veículos por parte dos bandidos:** 3.
- **Máximo de policiais:** 9.
- **Armamento:** Mínimo submetralhadora, obrigatório ter 4 Rifles.
- **Negociação:** Obrigatória.
- **Refém:** Opcional, no máximo 5.
- **Número de ações:** Permitido apenas que 1 (uma) ação seja levada para fora do perímetro para confronto com a polícia.
- **Fleca shopping: Com atirador, máximo 4 bandidos em prédios. sem atirador, máximo 3 bandidos em prédios.**
  - Proibido usar o metrô.

- Fleeca Life Invader: Máximo 3 bandidos em prédios.
  - Proibido usar o metrô.
  - Proibido usar a garagem do heliponto.
  - Permitido 1 (um) abastecimento do helicóptero por ação.
  - A parte superior do interior da life invader é equivalente a um prédio.
- Fleeca Chaves: Máximo 3 bandidos em prédios.

## BANCO PALETO

- **Bandidos:** Obrigatório 10.
- **Máximo de policiais:** 12.
- **Armamento:** Todos de Rifle.
- **Negociação:** Inexistente, ação de confronto direto com a polícia. É obrigatório os bandidos esperarem o início da ação. A ação será iniciada somente quando a polícia entrar no perímetro da ação, helicóptero só poderá ter o piloto.
- **Refém:** Proibido

## BANCO CENTRAL

- **Bandidos:** Obrigatório 10.
- **Bandidos fora:** Máximo 2 bandidos em prédios ou 8 bandidos no chão.
- **Máximo de veículos por parte dos bandidos:** 3.
- **Máximo de policiais:** 12.
- **Armamento:** Obrigatório RIFLE.
- **Negociação:** Obrigatória.
- **Refém:** Permitido, máximo 4 (para tirar os atiradores ou proibir o repositionamento com o helicóptero, não podendo ser os dois ao mesmo tempo). Os reféns devem ser liberados pela porta da frente, após a negociação.
- **Obs:** Proibido ter bandidos fora se a ação for na fuga.

## BANCO CENTRAL SEM REFÉM

- **Bandidos:** Obrigatório 10.
- **Bandidos fora:** Máximo 3 bandidos em prédios ou 4 bandidos no chão.
- **Máximo de veículos por parte dos bandidos:** 3.

- **Máximo de policiais:** 12.
- **Armamento:** Obrigatório RIFLE.
- **Negociação:** Obrigatória.
- **Refém:** Proibido

## NIÓBIO

- **Bandidos:** Obrigatório 12 (sem limites fora).
- **Máximo de policiais:** 17.
- **Armamento:** Obrigatório RIFLE.
- **Negociação:** Inexistente.
- **Refém:** Proibido.
- **Obs:** Proibido marcar a porta que dá acesso a água; A parte da água só poderá ser acessada para entrar ou sair do túnel do NIÓBIO.
- **Limite de 4 bandidos no corredor final do Nióbio.**
- **Limite de 4 bandidos entre o corredor que dá acesso a água e o quadrado do quebrado.**

## REGRAS HELICÓPTERO

### Gerais:

O helicóptero só pode ser utilizado e manuseado por aqueles competentes para tal, habilitados com brevê da categoria. Pilotos não habilitados estão sujeitos a multa e PD em caso de acidente.

O helicóptero deverá pousar apenas em locais adequados. Caso contrário, o piloto está sujeito a multa, perda da licença e até mesmo punições administrativas.

A utilização dos helicópteros está sujeita às normas de táxi-aéreo (ex: trafegar na altura adequada, não fazer manobras arriscadas, entre outras). Caso o piloto desobedeça essas normas, estará sujeito a punições rígidas, incluindo multas severas, perda da licença e punições administrativas.

Sob hipótese alguma pode-se passar a placa em um helicóptero. Será tratado como abuso de comando e conduta Anti-RP, acarretando em punições severas.

**Ação:**

Passa a ser permitida a utilização do helicóptero pelas facções em ações fechadas (salvo loja de departamento e ammunition).

Apenas pilotos habilitados podem utilizar o helicóptero em ações fechadas. Pilotos não habilitados que forem para a ação poderão ser removidos da ação sem substituto e, até mesmo, sofrerem punições administrativas.

Os helicópteros de serviço são estritamente proibidos em qualquer ação.

O helicóptero a ser utilizado na ação fechada deverá ser de propriedade da facção que puxou a ação. Sua utilização é **EXCLUSIVA** da facção que o possui. **NÃO É PERMITIDO O EMPRÉSTIMO DO HELICÓPTERO PARA QUE OUTRAS FACÇÕES O UTILIZEM.** Caso uma facção queira utilizar o helicóptero, deverá comprá-lo.

O helicóptero apenas poderá ser utilizado em ações fechadas caso a negociação da mesma não inclua remoção do atirador ou qualquer limitação ao helicóptero da polícia.

É rigorosamente proibida a utilização do helicóptero como uma arma, seja para derrubar jogadores, seja para derrubar outro helicóptero. Helicópteros são ferramentas para ampliar as possibilidades e estratégias em ações, não armas. O jogador que causar acidentes propositalmente estará sujeito a punições administrativas e perda da licença.

**Obs:** O descumprimento de qualquer dessas regras não será tolerado em hipótese alguma. Com grandes poderes vem grandes responsabilidades.

**Obs<sup>2</sup>:** As regras do helicóptero estão sujeitas à mudanças a qualquer momento. Portanto, todos devem estar sempre atentos e cientes das mudanças.

## REGRAS DE NEGOCIAÇÃO

**1.** Cada refém te dá direito a uma **única** requisição, ou seja, um único refém não te dá direito de pedir para retirar o atirador e uma fuga limpa.

- Exemplo: Um refém será trocado para retirar o atirador do helicóptero.

**2.** É proibido retirar qualquer unidade de uma ação, em ações onde existam o uso do **GAEP** o sequestrador que ele não pode vetar o uso de todas as funcionalidades da unidade, ou seja, fica da escolha dos sequestradores a retirada do **repositionamento pelo heli**, **o uso do paraquedista** ou **retirar o atirador**. (só pode escolher 1).

**3.** É proibido negociar dinheiro ou qualquer tipo de material que é vendido pelo ilegal como por ex: armas, munições, coletes, etc. Lembrando também que em caso de produtos como alimentos, kits médicos ou reparo de veículo, energético e afins, é proibido pedir quantias exorbitantes.

## REGRAS DE PACIFICAÇÃO

**1.** O lado derrotado da pacificação deve **OBRIGATORIAMENTE** dar “**/GG**” ao término da ação.

## DOMINAÇÃO

- 1.** Proibido realizar cobranças de pixação (a cobrança só pode ser feita em dominações, ou seja, se pixarem o seu território, você só pode devolver e cobrar na pixação do território inimigo)
- 2.** Permitido apenas o uso de pistola (PT).
- 3.** O mínimo de membros é **4**  
O máximo de membros é **6**
- 4.** A polícia não pode participar e nem intervir nas ações de dominação.

# AIR DROP

1. Troca de tiros liberada somente dentro do perímetro do airdrop(10 METROS).

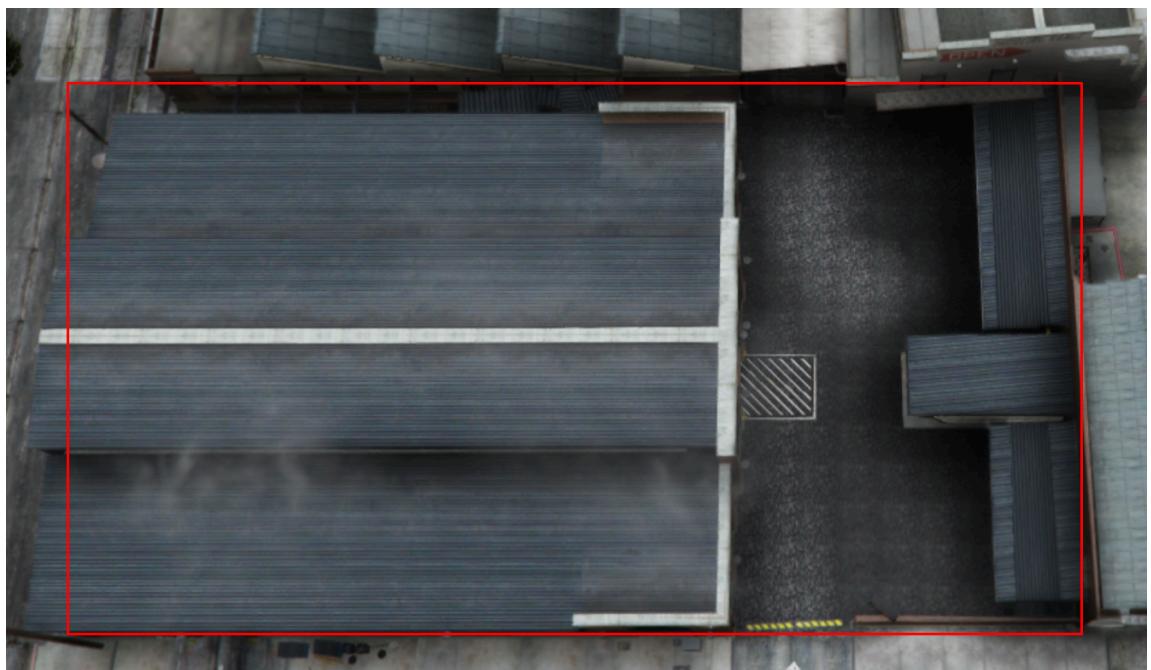
## ÁREAS SAFE'S

É terminantemente proibido realizar qualquer tipo de ação ilegal nas áreas abaixo citadas:

### 1. HOSPITAL



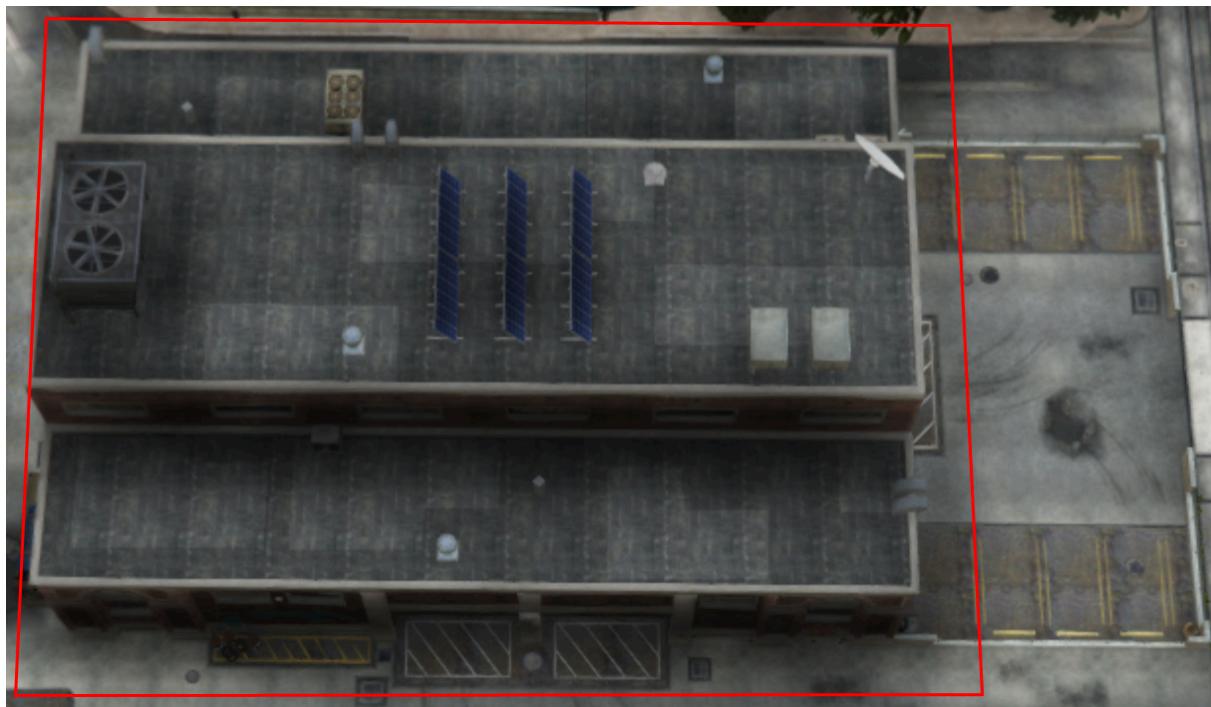
## 2. MECÂNICA RAIJIN



## 3. PRAÇA



#### 4. BENNY'S



FORTAL CITY 2025