



## REGRAS PROMISE ROLEPLAY

# REGRAS BÁSICAS

- 1** - Respeite todos os players;
- 2** - Quando você morrer in game deverá esquecer de todos os acontecimentos de 15 min antes da situação;
- 3** - Se você for abordado pela polícia em áreas safes e as circunstâncias deixarem você reagir poderá desenvolver o RP;
- 4** - A utilização do discord para rádio externo é proibida;
- 5** - Você nunca deve sair do roleplay de maneira alguma, mesmo que alguma pessoa quebre alguma regra, mantenha-se no RP e, após o término, denuncie para a administração;
- 6** - Não é permitido utilizar de uma linguagem racista, homofóbica, xenofóbica ou com qualquer tipo de preconceito. (Exemplo de expressões que não deverão ser utilizadas: Sapatão, Viado, Macaco, Bicha, entre outros).
- 7** - Assim que algemado, vendado ou uma abordagem, sua comunicação é automaticamente cortada;
- 8** - Se o indivíduo estiver de máscara, não é permitido o reconhecimento pela voz;
- 9** - Proibido farmar coisas ilegais com veículos de farm legal (encanador, caminhão e etc);
- 10** - Proibido saquear policiais (exceto em banco central);
- 11** - É proibido roubo/furto a qualquer tipo de viatura em qualquer situação;
- 12** - Você deve simular a vida real dentro do jogo. Criar um personagem e atuar de forma mais realista possível, desde as falas até as atitudes;
- 13** - É de extrema importância interpretar o personagem e atuar de forma mais realista possível, desde falas e atitudes. É proibido sair do RP em qualquer situação ou citar coisas que não condizem com a imersão do RP;
- 14** - PROIBIDO o uso de máscaras de animais (exclusividade da staff)
- 15** - Se o indivíduo estiver de máscara, não é permitido o reconhecimento do mesmo nem pela voz ou pelas vestimentas. Há apenas uma suspeita sobre a identidade da pessoa caso haja provas CONCRETAS (vídeos e fotos) do uso da mesma vestimenta e/ou mesmo veículo (placa) com e sem máscara;
- 16** - É proibido o roubo ou sequestro de qualquer cidadão que esteja em serviço, fardado e utilizando o veículo (para casos de serviços externos);
- 17** - Proibida ação de VDM, RDM, Meta gaming, Power RP, revenge kill combat logging, car parking e power gaming.
- 18** É proibido farm de salário e não exercer sua profissão estando em serviço (exceto donos/gerentes de mecânica), caso ocorra está sujeito a punição;
- 19** - É proibido falar enquanto desmaiado;

**20** - Tenha sempre amor à vida;

**21** - É proibido iniciar qualquer tipo de ação em safe-zones (exceto furto);

**22** - É proibida a aliança entre organizações que vendem o mesmo produto;

**23** - Ao ser exonerado de qualquer grupo o jogador ficará um período afastado sem poder entrar outro, realizando apenas trabalhos que não necessitam de carteiras

# REGRAS DO ROLEPLAY

## AMOR Á VIDA

Amar a sua vida acima de tudo, pois o RP é uma simulação de Vida Real, sendo assim, não tome atitudes que justifiquem que a outra parte tire sua Vida.

Ao ser abordado e rendido, coopere sempre e preserve sua Vida pois ela é única.

## RENASCIMENTO

\* Ao morrer ( FINALIZADO OU NÃO ) você não pode se lembrar de nada sobre o que levou à morte / desmaio do seu personagem ao renascer ou ser reanimado.

\* Aquele que foi morto / Desmaiado não poderá voltar ao local da ação

\* Aquele que foi morto / Desmaiado não poderá voltar e se vingar de quem cometeu o ato ( Revenge Kill é totalmente proibido)

## POWER-GAMING

Powergaming é você abusar da física do jogo, para se beneficiar ou não, onde na VIDA REAL não seria possível realizar.

Exemplos:

\* Subir uma montanha com um carro ESPORTIVO;

\* Usar animações que não seriam possíveis na vida REAL.

\* Capotar/bater o carro de maneira brusca e seguir como se nada tivesse acontecido.

Se seu carro capotar, Rampar, batida forte ou na batida de moto você voar do veículo é OBRIGATÓRIO levantar as mãos e se entregar.

## RDM/VDM

\* VDM: é utilizar um veículo como arma, ou seja, atropelar intencionalmente uma pessoa ou matá-la utilizando o veículo.

\* RDM: é o ato de matar alguém sem nenhuma justificativa ou razão.

## **METAGAMING E GHOSTING**

Metagaming é utilizar informações obtidas de fora do Roleplay para ter vantagens in game.

Buscar informações fora do Roleplay sabendo quem é alguém dentro do jogo.

Ghosting é o ato de ficar seguindo uma pessoa sem estar seguindo o roleplay.

Exemplos:

- \* Reconhecer pessoas por voz, roupas, cabelo, etc...estando de máscara.
- \* Levar informação que recebeu no Discord para game.
- \* Pegar informação de LIVE para o RP.

## **COMBAT LOGGING**

Combat Logging é o ato de “deslogar/ F8 QUIT” para evitar uma situação desfavorável no RP e tirar um benefício próprio .

## **FORÇAR RP**

O seu RP vai até começar o RP do outro. Também não force entrando em situações de RP que você não faz parte. NÃO É NÃO

Exemplos:

- \* Só porque eu sou membro da prefeitura, todos vão ter que fazer o que eu quiser;
- \* Porque sou policial, posso fazer o que eu quiser;
- \* Forçar ações de rua passando rápido ou atirando em frente a Polícia;
- \* Ficar cantando pneu ou provocando policiais ou civis.

## **CAMPING**

- \* Camping de área safe é proibido !
- \* A polícia não pode ficar parado em locais de entrega de drogas
- \* Ficar no HP aguardando a pessoa receber tratamento para que possa ir atrás, sequestrar, etc

## **DARK RP**

Dark RP é um roleplay onde tenha assédio, estupro, racismo, xenofobia, homofobia, tortura, queimar corpo, e etc.

É totalmente proibido a realização do mesmo independente do caso. Passivo de BANIMENTO PERMANENTE.

## **REVENGE KILL**

Quando você morrer para uma pessoa que está te cobrando por algo, você não pode mais lembrar da ação e ir atrás dela, somente quem permaneceu vivo naquela ação que poderá tentar matar o mesmo por tal motivo.

Exemplo:

"SAIU UM MEMBRO DA MINHA FACÇÃO E TENTAMOS MATAR ELE EM 5 PESSOAS E ELE MATOU TODOS NÓS"

Nesse caso os 5 vão ter que esquecer do ocorrido e não poderão cobrar novamente o mesmo.

# REGRAS DE RP INFANTIL

- 1 - Criança não pode ter nenhum tipo de armamento legal (armas brancas) ou ilegal; (exceto lanterna).
- 2 - Proibido farmar com crianças;
- 3 - Proibido o uso de bebidas alcoólica ou qualquer tipo de droga;
- 4 - Polícia não pode revistar;
- 5 - Proibido ser sequestrado ou assaltado;
- 6 - Proibido frequentar qualquer festa sem estar acompanhado dos pais ou adulto responsável;
- 7 - Proibido dirigir qualquer veículo (PERMITIDO APENAS OS VEÍCULOS DA CATEGORIA "KID");
- 8 - Proibido matar;

\* Existe duas formas de você obter a skin de criança:

- 1 - comprando uma skin no nosso site, abrindo um ticket com o comprovante de pagamento e assim poderá escolher sua skin
- 2 - você pode conseguir gratuitamente, caso sua responsável vá ao médico fazer o exame de gravidez e dê positivo. A mesma só pagará as consultas e sua skin será setada assim que nascer no prazo de 9 dias (1 dia de RL é 1 mês de gravidez dentro do RP).

\* Lembrando que a skin que sua responsável irá escolher NÃO é nenhuma das que temos na loja, não será exclusiva sua (será exclusiva apenas se escolher em nossa loja).

\*Caso consiga gratuitamente, é obrigatório 7 dias de RL com o RP de criança antes de crescer, caso queira permanecer criança mesmo depois da data, será possível caso você faça o RP correto e sem desacatar alguma de nossas regras.

# REGRAS DE FINALIZAÇÃO E PD

- 1** - Sempre que for desmaiado você deve esquecer a ação que fez com que você desmaiasse, mesmo que o médico te reviva;
- 2** - Em uma ação de cobrança, se você não for revivido, você deve esquecer o que foi lhe falado para esquecer, inclusive a ação em si;
- 3** - Em uma ação de PD de facção, você esquecer tudo referente a facção (contatos, parcerias, local de trabalho, base, etc) inclusive a ação em si;
- 4** - Em caso de traição (ou qualquer bom motivo) de membros/gerentes (ou qualquer coisa semelhante ao líder de uma organização), NÃO consideramos Dark RP a morte por fogo (porém, NÃO SERÁ PERMITIDO palavras de preconceito, racismo, etc).
- 5** - Para se certificar de que a pessoa esqueça tudo, é indicado que o corpo seja desovado em locais de difícil acesso para ele não ser encontrado ou revivido (Se revivido a pessoa não esquece o que lhe foi falado para esquecer, apenas a ação que resultou na morte dela).



# RESGATE DE PRISIONEIRO

- 1** - Bandidos: Mínimo 5 e máximo 20 (se tiver contingente suficiente para 20, caso não, 12). Polícia: Pode ir com o contingente todo;
- 2** - Sem restrição de armamento;
- 3** - A ação é finalizada quando a polícia ultrapassa o primeiro portão do presídio;
- 4** - É proibido continuar a perseguição, após o resgate ter sido feito;
- 5** - É permitido o resgate apenas de **membros** com carteira assinada DA MESMA FAC, se for outra ORG/FAC, só será permitido o resgate se for algum ente **COM O MESMO SOBRENOME** in game (rg), se não tiver o mesmo sobrenome, não será considerado da sua "família" e você estará sujeito a adv.

# INVASÕES FAC x FAC

- 1** - É liberado o loot de todos que desmaiarem na ação, seja durante ou na finalização da mesma;
- 2** - É liberado o uso de qualquer veículo; blindado, helicóptero, avião, etc;
- 3** - É obrigatório estar presente na invasão, caso alguma ORG não comparecer, estará sujeita a perder a liderança.
- 4** - A ORG/FAC que vencer, poderá ficar com o loot e 60% do baú dos rivais;;
- 5** - Deve ser marcada com no mínimo 24 horas de antecedência.
- 6** - É obrigatório marcar a ação com antecedência no discord e esperar a aprovação de um membro da prefeitura.
- 7** - A polícia não pode intervir nesse tipo de ação

**Armamento:** TODOS

**Mínimo:** 10 membros FAC / 10 membros FAC

**Máximo:** 20 membros FAC / 20 membros FAC.

# REGRAS AÇÕES

- 1** - Obrigatório informar quantos tem dentro/fora e o número de reféns.
- 2** - Só é permitido saquear se você participou da ação, nos casos de ações que iniciaram em área vermelha o looting do inimigo é permitido !
- 3** - Caso crash no meio da ação, e volte no meio da ação vai ser considerado morto, o crash tem que ser informado na aba de Crash imediatamente e com imagem.
- 4** - Devem rushar sempre quem está na vantagem. Se estiver empatado, o rush é da polícia.
- 5** - Só pode ter um atirador no helicóptero em ação normal e de rua.
- 6** - Proibido pilotar o helicóptero e viaturas da PM para evadir do local.
- 7** - O looting só pode ser realizado no amigo !
- 8** - Proibido uso de capacete em ações (qualquer tipo de capacete).
- 9** - Caso o bandido esteja sem máscara, ele pode ser reconhecido mesmo trocando de roupa.
- 10** - Nunca chame ADM no meio de uma ação. (ADM NAO INTERFERE EM RP)
- 11** - O refém não pode ter ligação com os assaltantes.
- 12** - Proibido se passar por outra facção e usar roupas de outras facções.
- 13** - Ao matar o refém caso tenha apenas 1 , a negociação é automaticamente cancelada e o ff é liberado.
- 14** - A polícia deve estar ciente quando o refém morrer. Caso haja mais de um refém, a negociação continua.
- 15** - Proibido utilizar veículos de serviços legais em atividades ilegais
- 16** - Quem tem veículos com o vidro blindado é proibido de atirar de dentro do veículo, pelo fato da bala varar o vidro de dentro pra fora; vale para todo tipo de ação.
- 17** - Proibido solicitar QRR (apoio, resgate) em ação, quem está na ação fica na ação, quem estava fora fica fora, exceto os PM's limitado ao número máximo daquela ação!

# MARCAR AÇÕES

Todas as ações como: **Banco Central, Joalheria, Banco de Paletto, Invasão de FAC , Pacificação**; Devem ser agendadas com no mínimo 24 horas de antecedência no discord

# SEQUESTRO

- 1** - O sequestro (PEGAR REFÉM) é permitido a qualquer hora do dia, desde que haja número maior de bandidos do que serão sequestrados
- 2** - Proibido sequestrar pessoas em serviços legais (ex: taxi, ônibus, lixeiro e pescador).
- 3** - Todos devem estar portando uma arma de fogo
- 4** - Proibido pedir para que a pessoa sequestrada tire carros da garagem ou retire dinheiro do banco.
- 5** - Não é permitido sequestrar policiais, mecânicos (Dentro da mecânica ou efetuar chamado) e paramédicos em serviço.
- 6** - Obrigatório ter algema e capuz

# LOJA DE DEPARTAMENTO

- 1 - Deve ter negociação combinando o horário (in game) para liberar o FF.
- 2 - Pelo menos dois devem possuir arma de fogo.
- 3 - Proibido lootear policiais.
- 4 - Os bandidos deverão aguardar o tempo de 10 minutos após o início do roubo para que os policiais possam chegar até o local, somente após esse tempo poderão se evadir do local caso a polícia não compareça.
- 5 - Nessa ação não é permitido bandido fora do estabelecimento
- 6 - O número de policiais deve ser igual ou UM a mais.
- 7 - Proibido bloquear a entrada do estabelecimento.
- 8 - Proibido colocar qualquer veículo dentro do estabelecimento
- 9 - Uso de escudo por parte dos PMs é proibido.

**Armamento:** Somente Pistola.

**Mínimo:** 2 bandidos / 3 policiais.

**Máximo:** 4 bandidos / 5 policiais.

**Máximo de refém:** 1 Refém

**Negociação permitida:** Fuga limpa

\* Caso a negociação de fuga limpa seja aceita, ambas as partes se comprometem em seguir até o veículo parar sem condições de uso ou a fuga ser feita com sucesso.

\* Seguir o não disparo de arma de fogo, exceto os casos em que o looping (exemplo: ficar rodeando o mesmo lugar) seja realizado, capote e tente continuar a fuga. Nestas condições o código 5 para os PMs no **pneu** está liberado.

\* Proibido solicitar QRR (apoio, resgate) em ação, quem está na ação fica na ação, quem estava fora fica fora, exceto os PM's limitado ao número máximo daquela ação!

# AMMUNATION / BANCO FLECCA

- 1 - Deve ter negociação combinando o horário (in game) para liberar o FF.
- 2 - Proibido lootear policiais.
- 3 - Os bandidos deverão aguardar o tempo de 10 minutos após o início do roubo para que os policiais possam chegar até o local, somente após esse tempo poderão se evadir do local caso a PM não compareça.
- 4 - Proibido bandidos na parte de fora.
- 5 - Proibido bloquear a entrada do estabelecimento.
- 6 - Proibido colocar qualquer veículo dentro do estabelecimento
- 7 - Uso de escudo por parte dos PMs é proibido.

**Armamento:** Somente pistolas.

**Distância:** Apenas dentro.

**Mínimo:** 2 bandidos / 3 policiais.

**Máximo:** 3 bandidos / 4 policiais.

**Máximo de refém:** 0

**Negociação permitida:** Não é permitido fuga, obrigatoriamente terá que acontecer o confronto!

\* Proibido solicitar QRR (apoio, resgate) em ação, quem está na ação fica na ação, quem estava fora fica fora, exceto os PM's limitado ao número máximo da ação !

# ROUBO A CAIXA ATM/REGISTRADORA

- 1** - Se for iniciada fuga, é proibido o assaltante atirar quando a VTR chegar, a fuga deve ser priorizada.
- 2** - Só é permitido bastão, arma branca, cacetete, taser.
- 3** - Em fuga de caixinha é proibido ficar seguindo a policia se você não está na ação.
- 4** - Caso o bandido saia do veículo com arma em punho o código 5 é liberado no Player
- 5** - Caso o bandido fique fazendo looping o código 5 é liberado no pneu
- 6** - Durante a apreensão o policial poderá utilizar apenas a lanterna, cacetete, taser da polícia e utilizar os recursos de saltar e derrubar o assaltante para efetuar a prisão

**Mínimo:** 1 bandido / 3 VTR ou 2 VTR + helicóptero em acompanhamento

**Máximo:** 2 bandidos / 3 VTR + helicóptero em acompanhamento

**1 VTR = 2 PMS**

**3 MOTOS = 1 VTR**

\* Proibido solicitar QRR (apoio, resgate) em ação, quem está na ação fica na ação, quem estava fora fica fora, exceto os PM's limitado ao número máximo daquela ação!



# ROUBO A RELOJOARIA

(não é o mesmo que roubo da joalheria)

- 1 - Deve ter negociação combinando e o horário (in game) para liberar o FF caso a polícia os encontre dentro do estabelecimento.
- 2 - Proibido bloquear a entrada do estabelecimento.
- 3 - Proibido colocar qualquer veículo dentro do estabelecimento
- 4 - Uso de escudo por parte dos PMs é proibido.
- 5 - Proibido lootear o inimigo.

**Armamento:** Somente pistolas.

**Distância:** Apenas dentro.

**Mínimo:** 2 bandidos / 3 policiais.

**Máximo:** 3 bandidos / 4 policiais.

**Máximo de refém:** 0

**Negociação permitida:** Não é permitido fuga, obrigatoriamente terá que acontecer o confronto!

\* Proibido solicitar QRR (apoio, resgate) em ação, quem está na ação fica na ação, quem estava fora fica fora, exceto os PM's limitado ao número máximo da ação !

# BANCO DE PALETO/JOALHERIA

- 1 - Deve ter negociação combinando e o horário (in game) para liberar o FF.
- 2 - É necessário marcar a ação seguindo as regras.
- 3 - Proibido lootear policiais.
- 4 - Todos devem possuir uma arma de fogo, sendo que no mínimo 2 membros devem estar portando SUBMETRALHADORA.
- 5 - Não é permitido a evasão do local até a polícia chegar
- 6 - Proibido atirar ou render os negociadores de ambas as partes.
- 7 - Helicóptero da polícia liberado nesta ação com 1 atirador.
- 8 - Uso de escudo por parte dos PMs é proibido.
- 9 - Não é permitido a evasão do local até a polícia chegar.
- 10 - Máximo de um negociador fora do local do roubo.
- 11 - Todos que estiverem participando da ação já devem estar posicionados quando a polícia chegar.
- 12 - Nessa ação é permitido 1 bandido fora;
- 13 - Deverá ser informado se possui bandido fora
- 14 - O número de policiais deve ser no máximo 2 a mais.
- 15 - Proibido bloquear a entrada do estabelecimento.

**Armamento:** Somente Sub e Pistola

**Distância:** 1 Quarteirão é o permitido para que fique um fora

**Mínimo:** 5 Bandidos / 7 Policiais

**Máximo:** 7 Bandidos / 9 Policiais

**Máximo de refém:** 3 Reféns

**Negociação:**

**2 Reféns** = Retirada do Helicóptero

**2 reféns** = 1 sub + 100 munições

**1 refém** = 1 colete por cada refém

**1 refém** = 1 pistola + 100 munições

\* Não é permitido fuga, obrigatoriamente terá que acontecer o confronto!

\* Proibido solicitar QRR (apoio, resgate) em ação, quem está na ação fica na ação, quem estava fora fica fora, exceto os PM's limitado ao número máximo daquela ação!

# BANCO CENTRAL

- 1 - Deve ter negociação combinando e o horário (in game) para liberar o FF.
- 2 - É necessário marcar a ação seguindo as regras.
- 3 - Marcar com 24 Horas de antecedência
- 4 - Permitido lootear policiais.
- 5 - Todos devem possuir uma arma de fogo, sendo que no mínimo 3 membros devem estar portando Fuzil e o restante SUB
- 6 - Não é permitido a evasão do local até a polícia chegar
- 7 - Proibido atirar ou render os negociadores de ambas as partes.
- 8 - Helicóptero da polícia liberado nesta ação com 1 atirador.
- 9 - Máximo de UM negociador fora do local do roubo.
- 10 - Todos que estiverem participando da ação já devem estar posicionados quando a polícia chegar.
- 11 - Caso alguém tente sair ou entrar depois da ação ter sido iniciada, o indivíduo poderá ser rendido.
- 12 - todos os reféns deverão está no interior do banco
- 13 - Nessa ação é permitido 1 bandido fora;
- 14 - Deverá ser informado se possui bandido fora
- 15 - O número de policiais deve ser no máximo 2 a mais.
- 16 - Proibido bloquear a entrada do estabelecimento.
- 17 - Proibido ficar em cima do Lustre da escada
- 18 - Uso de escudo por parte dos PMs é proibido.
- 19 - É permitida a participação de membros de outras facções.

**Armamento:** Mínimo de 3 Fuzil e o Resto de Sub

**Distância:** 1 Quarteirão.

**Mínimo:** 7 Bandidos / 9 Policiais

**Máximo:** 10 Bandidos / 12 Policiais

**Máximo de refém:** 6 Reféns.

**Negociação:**

**3 reféns** = 1 Fuzil + 100 Munições

**2 reféns** = Retirada do Helicóptero

**2 reféns** = 1 sub + 100 munições

**1 refém** = 1 colete por cada refém

**1 refém** = 1 pistola + 100 munições

\* Não é permitido fuga, obrigatoriamente terá que acontecer o confronto!

\* Proibido solicitar QRR (apoio, resgate) em ação, quem está na ação fica na ação, quem estava fora fica fora, exceto os PM's limitado ao número máximo daquela ação!

# BARBEARIA

- 1** - Deve ter negociação combinando e o horário (in game) para liberar o FF.
- 2** - Os bandidos deverão aguardar o tempo de 10 minutos após o início do roubo para que os policiais possam chegar até o local, somente após esse tempo poderão se evadir do local.
- 3** - Não é necessário marcar a ação
- 4** - Proibido lootear policiais.
- 5** - Acontecerá o confronto somente na trocação de socos/chutes, a equipe que vencer chama o samu e reanima somente sua equipe.

**Armamento:** Taco de baseball, Cassetete.

**Mínimo:** 2 bandidos/2 policiais

**Máximo:** 3 bandidos/3 policiais.

# **AÇÃO DE RUA**

- 1** - Proibido fazer chamados para efetuar cobrança aos que estão em serviços legais.
- 2** - Proibido lootear policiais, exceto se o mesmo for abatido dentro da área vermelha em ação iniciada nesta área ou zona de pvp!
- 3** - Proibido fazer qualquer ação ilegal utilizando carros de serviços legais.
- 4** - NÃO é permitido usar a vtr para evadir do local.
- 5** - Caso encontre alguma viatura na rua é proibido usar para dirigir pela cidade.
- 6** - Proibido lootear a VTR
- 7** - A Polícia tem helicóptero liberado apenas com 1 piloto e 1 atirador, em ação de rua.
- 8** - Será permitido o uso de fuzil apenas no norte
- 9** - Proibido o uso de fuzil no sul

# PACIFICAÇÃO PM X FAC

- 1 - Os motivos devem estar bem explicados no Discord quando a invasão for marcada.
- 2 - Deve ser marcada com no mínimo 24 horas de antecedência.
- 3 - Proibido chamar outra facção para ajudar na invasão; caso aconteça será aplicada uma multa de 2 milhões nas duas facções
- 4 - Invasões podem ocorrer no máximo uma vez por semana na mesma FAC, e a perdedora só poderá ser invadida novamente uma semana depois.
- 5 - Os membros devem estar corretamente uniformizados.
- 6 - O looting é permitido
- 7 - Caso a ação comece com a quantidade X de pessoas de ambos os lados não poderá entrar mais pessoas na ação passiva de punição.
- 8 - Invasão em FAC por parte dos Policiais só pode ocorrer se houver provas e mandado de busca e apreensão (Apenas o Comandante e Comandante Geral podem solicitar).
- 9 - Caso a Fac que foi invadida não tenha contingente mínimo no horário marcado a mesma será considerada perdedora e terá o craft desabilitado por 3 dias e Multa.
- 10 - Policiais em invasão terá o máximo de 3 a mais que o contingente da fac invadida
- 11 - A polícia tem até 2 helicópteros liberados nesta ação com 1 atirador em cada
- 12 - Após a invasão ser agendada nada poderá ser retirado dos baús, caso seja removido algum item, a FAC terá o baú deletado e Multa !

**Armamento:** TODOS

**Mínimo:** 15 membros FAC / 18 PM

**Máximo:** 20 membros FAC / 23 PM.

\* Penalidade da Fac perdedora em invasão: Craft bloqueado por 3 dias

# PERSEGUIÇÃO

- 1** - Proibido ficar colidindo com o veículo a fim de que o mesmo estrague
- 2** - Manter distância segura para que não colida com o perseguido
- 3** - Na perseguição o bandido não poderá efetuar disparos .
- 4** - Priorizar sempre a fuga sem disparos
- 5** - Caso já esteja em conflito com disparos e se inicie uma perseguição as regras de perseguição se sobressaem e devem ser respeitadas.
- 6** - Caso o bandido tente trocar de veículo o código 5 no pneu é automaticamente liberado



# REGRAS ILEGAL

- 1** - É permitido fazer ação conjunta com uma ORG/FAC da sua parceria, porém, só ações grandes (exp: banco central, guerra).
- 2** - É permitido loot policiais SOMENTE em banco, guerra ou qualquer tipo de ação grande.
- 3** - É permitido ter tráfico de armas, policiais infiltrados, bandidos infiltrados. O infiltrado deverá se manter em extrema dissimulação para garantir sua segurança e até mesmo sua sobrevivência, pois estará convivendo com pessoas de extrema periculosidade, mas uma das vantagens da infiltração é justamente o contato direto do agente com a organização para a sua desarticulação.
- 4** - É permitido colocar um membro da sua fac para ser infiltrado na polícia, fazer caixa 2 e até mesmo pegar informações para vazar para o seu Líder/Gerente. Caso o mesmo seja descoberto, vai da fidelidade dele ser leal a ORG/FAC ou não! Os policiais estão autorizados a fazer questionários no mesmo e caso ele entregue a sua fac, está permitido os policiais irem atrás das dicas que o mesmo soltou.

OBS: Lembrando que caso seja descoberto, resolver in game, a prefeitura não se mete, pois é um assunto de dentro do RP. Você terá consequências sim, sendo expulso da polícia/levando PD da sua fac, como o seu superior preferir. Repito: não será um caso de prefeitura!

# REGRAS ASSALTO

- 1 - O assalto é permitido apenas no horário (in game): 23h - 06h
- 2 - É proibido assaltar crianças
- 3 - É proibido assaltar mulheres grávidas
- 4 - É obrigatório o uso de pistolas por parte dos assaltantes
- 5 - O número de bandidos deve ser superior ao das vítimas

**Armamento:** Pistola

**Mínimo:** 2 Bandidos

**Máximo:** 4 Bandidos

# **OBSERVAÇÕES**

Vendas de itens ilegais etc, esse tipo de informação deve ser usado o Instagram, TOR, WhatsApp no CELULAR de dentro da cidade que são os canais específicos para tal.

Todas as Guerras de facções terão que ter ser discutidas entres os líderes de Fac, e terá que ser anunciado na aba de marcar ação

Um confronto será feito com horário e local marcado para que a situação seja sanada após o OK dos líderes das Fac's envolvidas

(NÃO é necessário liberação da prefeitura )