



REGRAS GERAIS

- 1.** LakeWood RP é para maiores de 18 anos.
- 2.** Não é permitido sair do personagem em nenhum momento, independente da situação. caso sofra ou presencie uma quebra de regra, reporte a situação para a Staff, utilizando a abertura de #ticket.
- 3.** É estritamente proibido fazer DARK ROLEPLAY. Ex: interpretar estuprador, pedófilo, serial-killer, homofóbico, torturador, piromaniaco ou qualquer tipo de postura que não acrescente no roleplay de ninguém. Realizar qualquer ação citada acima resultará em banimento permanentemente sem direito a revisão.

4. É completamente proibido encenar situações sexuais (+18) de maneira pública e sem o consentimento dos demais participantes. Lembre-se sempre de realizar essas ações de forma privativa, se de alguma maneira causar constrangimento em outros jogadores, estará sujeito a punições.
5. Lembre-se que tudo que ocorre dentro do jogo é apenas uma dramatização, e que em momento algum deve-se levar aquilo para o lado pessoal.
6. Aplicativos de música/som/modificador de voz (ex.: soundpad e clownfish), devem ser usados com cuidado e dentro do contexto da época. "Alteração de voz só será permitida se ela não apresentar nenhum comportamento anormal ex: voz robótica, demoníaca etc.
7. Contamos com sua sensatez para que criem nomes que sigam de acordo com a realidade, e não nomes que juntos formam jogos de palavras ex: Lima Mey, Jacinto Leite, Botelho Pinto etc. Nomes de animais, ou de personagens famosos ex: Thomas Shelby, Ragnar Lothbrok, Billy The Kid etc.
8. Grupos devem seguir as regras de nome e a temática do servidor, não podem os seguintes, ex: Vikings, Piratas, Cartéis, Peaky Blinders etc.
9. Não mate **NPC** 's à toa, eles também são civis, isso poderá ser considerado **RDM**.
10. Quem está mascarado ou com bandana é considerado anônimo. Tendo o rosto oculto, a pessoa é irreconhecível, podendo ser reconhecida apenas pelas roupas ou voz.
11. Proibido realizar chamados ou denúncias com o intuito de "BAIT". A regra se aplica para todo e qualquer chamado com propósito de atrair oficiais, empregos legais e ilegais, para situações de emboscadas.
12. Caso algum BUG seja encontrado, informe o erro a Staff imediatamente. Omissão de um bug é passível de punição.
13. Com o Permadeath, o seu personagem sofrerá um reset e você perderá tudo que adquiriu até o momento. Essa punição é de responsabilidade da Staff não sendo possível ser solicitada em uma denúncia.

14. Bandos, famílias ou qualquer outro grupo são restritos a grupos de no máximo 15 integrantes.
15. O comando /me não poderá ser usado para comunicação ou expressão de pensamentos, ele só poderá ser usado como extensão de animações ou expressão de ações(ex: poderá usar animação de anotar e mostrar um bilhete ou escrever em um caderno). O uso do /me para comunicação direta e/ou expressão de pensamentos é passível de advertência.
16. Qualquer personalização de cavalos, carroças, personagens entre outros que não seja condizente com algo real será considerado abuso de mecânica e terá o item ou animal excluído sem aviso prévio sendo ainda passível de advertência.



TRAPAÇAS E ABUSOS

1. É proibido usar software ou mecânica que permita que você faça coisas que não são previstas na mecânica do server.
2. Obter vantagem explorando falhas e/ou bugs do jogo também é terminantemente proibido, sempre relate todos os bugs, exploits, dupps e glitches via ticket.
3. Se for pego usando qualquer destes meios será permanentemente banido.



MÉDICOS

1. Os doutores(médicos) só podem reviver após a ação ser finalizada, nenhum doutor está autorizado a reviver durante uma ação. (passível de ADV).
2. Após ser revivido 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).
3. Quem determina se poderá ser revivido ou não em uma ação ou em qualquer outra situação semelhante é o Doutor.
4. Doutores deverão atender a todos os habitantes da cidade, independente de cor, sexo, idade e raça.
5. 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 e até mesmo um PermaDeath).
6. Ao chegar nas proximidades de uma clínica ou posto médico, tenha respeito pelos demais pacientes. Não fale **gritando**.



OFICIAIS DA LEI

1. Os Oficiais possuem manual interno que deve ser seguido, lembre-se que esse RolePlay é de extrema importância para o andamento dos demais.
2. Oficiais devem sempre realizar uma abordagem como primeira tentativa, caso não funcione, é autorizado o uso da força.
3. Oficiais ou ex-oficiais se forem flagrados envolvidos com crimes, corrupção ou bandos estarão sujeitos a pena de morte (permadeath).
4. Desviar ou vender equipamentos dos oficiais sendo um agente da lei pode resultar em banimento.

5. Ataques a gabinetes dos oficiais só serão permitidos para resgate de prisioneiros.
6. RP de corrupção por parte de oficiais é estritamente proibido e pode gerar banimento.



REGRAS DE PROCURADO

1. Alterações na aparência não anulam reconhecimento após cartaz de procurado. Mudanças drásticas para evitar identificação são proibidas.
2. Documentos falsos não garantem anonimato. O personagem pode ser reconhecido por aparência, voz ou histórico.
3. Caçadores de recompensa podem agir sem aviso no /oficiais, porém é obrigatório ter ao menos 1 Oficial Federal online para validar a prisão.
4. Caçadas devem seguir as regras de ações de rua, respeitando o limite de 6 participantes por lado.



RESERVA NATIVA

5. Índios não são bandos, eles têm uma história e suas leis.
6. Os índios possuem áreas de reserva indígena, dentro dessas áreas é permitido aos índios disparar uma flecha de aviso para que qualquer pessoa se renda, reaja ou fuja



ILEGAL

- 1.** Ao abordar ou render um jogador e ele estiver com as mãos levantadas, você deverá evitar ao máximo deixá-lo inconsciente, afinal, ele aceitou o RP. Tenha amor à vida por você e pelos outros.
- 2.** Proibido ser refém intencionalmente. (Ex: Combinar com um amigo de sequestrá-lo.)
- 3.** Respeitar o RP dos demais grupos. (Ex: Respeitar o tempo de negociação com os oficiais, cumprir termos acertados em negociações, etc.)
- 4.** É proibido obrigar/forçar um jogador a retirar dinheiro do banco, acessar qualquer tipo de baú ou tirar seu cavalo/carroça/barco do estábulo para roubá-los.
- 5.** É proibido iniciar qualquer ação ilegal até 20 minutos antes do restart do servidor e é passível de advertência.
- 6.** Pessoas que não fazem parte de uma ação não podem intervir na mesma, estando sujeitas a advertência por violar regra de amor à vida.
- 7.** Grupos setados não necessitam de oficiais online para iniciar conflitos entre si.
- 8.** O assalto recorrente a fazendas/empresas (Assalto a players), é estritamente proibido e será considerado lootbox, passível de advertência.

AÇÕES DE RUA

- 1.** Para realizar uma ação de rua é preciso verificar se há oficiais em serviço com o comando /oficiais.
- 2.** Dentro das reservas permanecem as Regras de Reserva.

3. Furtar cavalos, carroças e barcos de jogadores é considerado ação de rua.
4. Você pode reagir a qualquer ação de rua mesmo estando em número inferior.
5. Armas permitidas para ASSALTOS, Pistolas, revólveres, arma branca e punho.
6. Grupos contra grupos tem todas as armas liberadas.
7. Cada grupo só pode realizar um assalto a player/grupo por dia, passível de advertência.
8. **QUALQUER** arma com **LUNETAS** é estritamente proibida em PVP, ex: Carcano com luneta somente pode ser usada para caça, caso não tenha luneta, pode ser usada em PVP.
9. A partir do momento em que uma pessoa se rende (mãos levantadas) ela não pode revidar ou reagir. Caso haja outras pessoas junto a você e elas decidem revidar mesmo depois de você já ter levantado as mãos, você está proibido de ajudá-las, pois você já se rendeu quando levantou as mãos. Reagir ao levantar as mãos resultará em advertência.
10. Ao render uma pessoa, você ou seu grupo só poderão alvejá-la se ela esboçar alguma reação ou fuga, ou seja você não pode atirar na mesma pelo simples fato de não levantar as mãos. Você ainda tem a opção de amarrá-la mesmo que ela não reaja, pois o RP sempre deve ser priorizado.
11. No caso de você sofrer um assalto/furto/revista do seu cavalo/carroça/barco, você não pode desconectar nos 15 minutos seguintes para não interromper o RP do bandido ou oficial. Se desconectar do servidor isto será considerado Combat logging e Anti-RP. Em caso de crash ele só é aceito na sala #crashes do discord com a hora e data do ocorrido.
12. Se algum personagem não tiver qualquer tipo de amor à vida você pode matá-lo. EX: Você o ameaça de morte e ele diz coisas como "Me mata então", "Pode matar", "Eu não ligo se morrer", saindo do roleplay. - *Caso isso aconteça chame alguém da staff imediatamente ou grave um vídeo com as atitudes de anti amor a vida para que o mesmo sofra seu PD após a finalização da ação.*

Contingente:

Bandidos mínimo 1, máximo 6

Oficiais mínimo “/oficiais”, máximo ∞

ROUBO A COVAS

1. O furto a covas é considerado ação de rua, sendo assim, é necessário RP prévio entre oficiais e bandidos para confronto na área dos cemitérios.
2. Ambas as partes têm de seguir as regras de contingente.
3. No roubo a covas só é permitido o uso de laço por parte dos oficiais. Os bandidos devem tentar fugir.

Contingente:

Bandidos mínimo 1, máximo 2

Oficiais mínimo 1, máximo 3

ROUBO LOJA

1. No assalto de Loja/saloon ou similares apenas será permitido o uso de revólver e pistola (armas brancas e rifles são proibidas). Essa regra vale para oficiais e bandidos.
2. O número de reféns permitidos é 1, necessitando ser Player e não NPC.
3. Após realizar um roubo a loja/saloon ou similares, é necessário esperar um total de 2 horas para realizar outro roubo a loja/saloon.
4. O objeto do roubo ou furto deve ficar em posse dos criminosos até que a ação seja finalizada.
5. Proibido uso de animações como: Apertar Z para deitar, usar /e dormir para ficar no chão e etc.
6. Em caso de crash/bugs, o jogador deve relatar na aba de #report-crash no DISCORD, na aba suporte.

7. Deverá ocorrer um RP de negociação com os assaltantes e os oficiais para informar a quantidade de bandidos na ação. Após a negociação, deve-se esperar a sinalização por parte dos oficiais. (FF liberado)
8. Todo oficial em serviço durante alguma ação ilegal pode e deve tentar impedi-lá, respeitando sempre os limites de contingente.
9. É proibido iniciar ação de roubo a um estabelecimento até 30 minutos antes do restart do servidor e é passível de advertência.
10. assalto de Loja/saloon ou similares todos os bandidos devem permanecer na parte interna do estabelecimento até que acabe a negociação.

Contingente:

Bandidos mínimo 1, máximo 4

Oficiais mínimo 2, máximo 5

ROUBO A BANCO

1. O limite máximo de reféns por ação é de 2.
2. Se os bandidos tiverem a vitória no tiroteio, eles podem saquear tudo que tiver no corpo dos oficiais e podem levar aliados baleados para futuras recuperações.
3. No roubo a banco, pode-se utilizar todo tipo de arma, exceto armas brancas e armas com luneta.
4. O objeto do roubo ou furto deve ficar em posse dos criminosos até que a ação seja finalizada.
5. Deverá ocorrer um RP de negociação com os assaltantes e os oficiais para informar a quantidade de bandidos na ação. Após a negociação, deve-se esperar a sinalização por parte dos oficiais. (FF liberado)
6. Em caso de crash/bugs, o jogador deve relatar na aba de “report-crash” no DISCORD, acompanhado do print da tela.

7. É proibido iniciar ação de roubo a um estabelecimento até 30 minutos antes do restart do servidor e é passível de advertência.
8. 5 bandidos devem ficar na parte interna do banco para que possa ter bandidos na parte de fora, ou seja se estiverem 6 bandidos na ação 1 poderá ficar do lado de fora, e se estiverem 7 na ação 2 poderão ficar do lado de fora e os outros 5 na parte interna do banco.
9. Oficiais devem esperar a negociação acabar para se posicionarem(seguir ordens dos superiores).
10. Pode se trocar 1 refém por uma fuga limpa com 5 minutos de perseguição sem confronto, após os 5 minutos ambas as partes podem abrir fogo(quebrar esse acordo é passível de advertência).
11. Pode-se trocar 2 reféns pela saída de um oficial da ação (quebrar esse acordo é passível de advertência).

Contingente:

Bandidos mínimo 4, máximo 7

Oficiais mínimo 5, máximo 8

Reféns máximo 2



MULTIPERSONAGEM

1. Um jogador não poderá depois de ter um permadeath em seu personagem, ter qualquer vínculo em seu novo personagem.
2. 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.
3. Personagens da mesma pessoa não podem compartilhar informações, itens ou qualquer outro vínculo, isto será considerado quebra de regra de multi personagem.



INCONSCIENTE

1. Quando inconsciente, você não pode se recordar do que aconteceu enquanto desmaiado.
2. É proibido falar durante o estado de inconsciência. Apenas gemidos serão permitidos. passível de advertência.
3. Se você perder uma ação não pode dar respawn (apertar E), até que a ação seja finalizada.
4. 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. Passivo de advertência.
5. Se desmaiado em uma ação, mesmo que reanimado, não poderá voltar para a mesma. Passivo de advertência.



PUNIÇÕES E DENÚNCIAS

1. 1ª Advertência - 24h de banimento
2. 2ª Advertência - 72h de banimento
3. 3ª Advertência - 15 dias de banimento
4. 4ª Advertência - Banimento permanente
5. 30 dias após o banimento permanente o jogador pode solicitar revisão do mesmo (sujeito a análise da staff).

1. Se tratando de primeira incidência, o jogador poderá receber somente uma advertência verbal ou aviso.
2. Há situações em que é aplicado o banimento mesmo se o player não possuir advertências. O tempo de banimento pode variar de acordo com a gravidade.
3. As advertências podem ser removidas caso você apresente provas que comprovem sua inocência.
4. É de suma importância que as denúncias sejam extremamente verdadeiras e com fundamentos de acusação. Você não pode denunciar um jogador por mera suspeita ou se você não estava envolvido na situação. Evite o choro.
5. Um administrador só irá resolver problemas dentro do jogo caso seja algo relacionado a DARKROLEPLAY, como estupro e outras ações inadmissíveis dentro do jogo. Fora isso, demais queixas e denúncias devem ser resolvidas no DISCORD, existem salas próprias para isso.
6. Se você presenciar algum abuso por parte da staff cabe a você denunciá-la para que também seja punida.



REGRAS ROLEPLAY

AMOR À VIDA:

Valorizar sua vida acima de tudo. Simular a vida real com seu personagem. Não tomar atitudes que colocariam a vida do seu personagem em risco, mesmo que uma arma não esteja apontada para o seu personagem não significa que você pode colocar sua vida em risco.

METAGAMING:

Utilizar informações externas e utilizá-las dentro do roleplay adquirindo vantagem/benefício.

POWERGAMING:

Abusar da mecânica de bugs do jogo para se beneficiar/adquirir vantagem sobre os demais ou realizar ações que são consideradas impossíveis.

COMBAT LOGGING:

Deslogar durante ações em andamento que você esteja envolvido. Em caso de Crash/conexão perdida, enviar na aba de #crash e retornar assim que possível ou será considerado CL.

VDM/RDM:

VDM é utilizar veículo para matar alguém RDM é matar alguém sem motivos.

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.

REVENGE-KILL:

Ato de vingança após ser finalizado.

Revenge kill, que significa "Morte por vingança". Na vida real, quando você morre, você não revive para poder matar quem te matou ou causou sua morte.

FORÇAR-RP:

Ato de forçar situações que não acontecem de forma espontânea, prejudicando o roleplay de outros.

FLAMING:

Ato de inflamar alguma situação/pessoa de forma negativa, incitando o ódio, ofensas, ameaças contra algo/alguém.

DARK RP:

Ações que desrespeitam o ser humano e sua integridade (ASSÉDIO, ABUSO, RACISMO, HOMOFOBIA e PRECONCEITOS) são contras nossas políticas e resultam em banimento instantâneo, sem a possibilidade de recorrer.

PERMADEATH:

Permadeath é a mecânica de quando os personagens jogáveis morrem, você perderá seu personagem e terá que criar uma nova história totalmente do zero.

AFK:

É estritamente proibido ficar AFK. Evite ficar “meditando”, pois qualquer interação com o seu RP, deverá ter continuidade.

LOOTBOX:

Ato de assaltar uma sequência de jogadores de forma consecutiva ou assaltar retirando todos os itens sem priorizar o Roleplay.