

MULTIVERSO RP

REGULAMENTO GERAL

DA CIDADE

Vida, respeito, consequências e histórias que continuam

O Multiverso RP não é um lobby de PvP. É uma cidade persistente de roleplay: seu personagem trabalha, cria vínculos, cuida da saúde, administra dinheiro, conquista bens, assume riscos e convive com as consequências das próprias escolhas.

Versão 1.2 • 25 de setembro de 2026

Material exclusivo para uso no servidor Multiverso RP

Antes de começar

Este documento é um regulamento de roleplay fictício. Ele organiza o comportamento esperado dentro do servidor, no Discord e em espaços oficiais da comunidade. Não é legislação real, não substitui leis do mundo real e não deve ser usado como orientação jurídica, médica ou policial fora do jogo.

Regra de ouro: preserve a história. Ganhar uma cena nunca é mais importante do que permitir que todos os envolvidos tenham um roleplay justo, coerente e divertido.

1. RP acima da vitória	Seu objetivo é construir uma boa cena, não vencer todas as situações.
2. Respeito acima do personagem	Seu personagem pode ter conflitos. Você, jogador, deve respeitar as pessoas.
3. Vida tem valor	Aja como alguém que quer continuar vivo e que sente dor, medo, cansaço e consequências.
4. Informação tem origem	Seu personagem só pode agir com base no que aprendeu dentro do RP.
5. Bens e dinheiro têm peso	Casa, carro, trabalho, itens e patrimônio fazem parte da progressão da vida na cidade.
6. Sistemas são parte do RP	Needs, medicina, pets, veículos, empregos e propriedades não são menus para explorar; são mecânicas a serem interpretadas.

Sumário

1. Identidade e proposta do Multiverso RP
2. Respeito, convivência e limites OOC
3. IC, OOC, metagaming e informação
4. Qualidade de RP, Fail RP e Powergaming
5. Valor da vida, ferimentos, morte e New Life
6. Violência, crimes, RDM, VDM e escalada
7. Veículos, trânsito, acidentes e garagens
8. Economia, patrimônio, casa e progressão
9. Necessidades, saúde e condição do personagem
10. Pets, bem-estar animal e Pet Shop
11. Empregos, empresas, organizações e serviço
12. Polícia, autoridade e investigação
13. Hospital, médicos, C.E.M. e atendimento

14. Celular, redes sociais, jornal e comunicação
15. Casas, interiores e sessões privadas
16. Eventos, anomalias e situações especiais
17. Exploits, cheats, bugs e vantagens indevidas
18. Staff, denúncias, provas e resolução de conflitos
19. Medidas disciplinares
20. Glossário rápido
21. Checklist do cidadão

1. Identidade e proposta do Multiverso RP

O Multiverso RP foi pensado para simular uma vida persistente dentro de um universo próprio. O personagem não existe apenas quando há assalto, perseguição ou evento: ele tem rotina, trabalho, relações, saúde, necessidades, patrimônio, responsabilidades e consequências.

MV-01 — Viver o personagem

Interprete seu personagem como alguém que possui história, limites e objetivos. Trabalhar, cuidar da saúde, desenvolver relações, administrar dinheiro, conquistar moradia e veículos e participar da sociedade fazem parte da experiência.

MV-02 — A cidade não é um lobby de combate

Não trate a cidade como deathmatch, corrida sem consequência ou jogo de “quem ganha”. Tiroteios, perseguições e conflitos podem existir, mas devem nascer de RP e produzir consequências.

MV-03 — Progressão é parte da história

Dinheiro, casa, carro, empresa, profissão e itens devem representar conquista e responsabilidade. Não é obrigatório possuir casa ou veículo para jogar, mas bens relevantes devem ser tratados como patrimônio, não como objetos descartáveis.

MV-04 — Consequências devem continuar

Ferimentos, dívidas, prisões, conflitos, perdas, relacionamentos e decisões importantes não desaparecem só porque a cena acabou. Quando coerente, carregue as consequências para as cenas seguintes.

Em uma frase

No Multiverso RP, o foco é “viver uma vida” e construir histórias; sistemas existem para reforçar essa experiência, não para substituí-la.

2. Respeito, convivência e limites OOC

RES-01 — Respeito obrigatório

Trate todos os jogadores com respeito, inclusive quando os personagens forem inimigos. Conflito IC não autoriza ataque pessoal OOC.

RES-02 — Proibido assédio e discriminação

Assédio direcionado, perseguição OOC, discurso de ódio, humilhação real, ameaças reais, exposição de dados pessoais e discriminação não são tolerados. A staff pode aplicar medidas severas conforme a gravidade.

RES-03 — IC não vira OOC

Brigas, provocações, prisões, derrotas e rivalidades do personagem não devem virar discussão pessoal em Discord, live, mensagem privada ou ticket.

RES-04 — OOC não vira IC

Desentendimento pessoal fora do jogo não pode ser usado para perseguir, prejudicar, demitir, investigar, roubar ou atacar o personagem de alguém.

RES-05 — Respeite o RP do outro

Não interrompa uma cena só porque ela não está indo como você gostaria. Dê espaço para fala, reação, negociação, atendimento médico, investigação e continuidade da história.

RES-06 — Conteúdo sensível é proibido

São proibidas cenas de humilhação extrema, tortura, conteúdo sexual ou outros temas sensíveis de caráter degradante. O consentimento entre jogadores não torna essas cenas permitidas. Tentar iniciar, forçar, sugerir ou prolongar esse tipo de RP constitui infração grave e pode resultar em remoção imediata da cena, suspensão ou banimento, conforme a gravidade e a avaliação da Staff. Em caso de dúvida, a cena não deve ser realizada.

3. IC, OOC, metagaming e informação

INFO-01 — Separação IC/OOC

IC é o que o personagem vivenciou dentro da cidade. OOC é o que o jogador sabe fora do jogo. Misturar os dois para obter vantagem quebra o RP.

INFO-02 — Metagaming é proibido

Não use informações obtidas por Discord, live, chat externo, stream, conversa de terceiros, outro personagem seu ou qualquer fonte que seu personagem não tenha conhecido dentro do RP.

INFO-03 — Stream sniping é metagaming

Assistir à transmissão de outra pessoa para descobrir localização, plano, item, identidade ou situação e usar isso dentro do jogo é proibido.

INFO-04 — Informação de redes in-game pode ser IC

Conteúdo publicado em sistemas internos da cidade, como Instaverso, Orbita Chat, jornal ou outro aplicativo, pode se tornar informação IC quando o personagem tiver acesso legítimo a ele. Print de Discord ou conversa externa continua sendo OOC.

INFO-05 — Segundo personagem não compartilha memória

Um personagem não herda automaticamente amizades, inimigos, segredos, crimes, bens ou informações de outro personagem do mesmo jogador.

INFO-06 — Não discuta regras no meio da cena

Quando seguro, conclua o RP e depois procure a staff. Quebrar personagem para discutir regra, punição ou “quem está certo” costuma prejudicar todos os envolvidos.

4. Qualidade de RP, Fail RP e Powergaming

RP-01 — Fail RP

É Fail RP agir de forma incompatível com o mundo, com seu personagem ou com as consequências da situação apenas para obter vantagem, acelerar mecânica ou trollar.

RP-02 — Powergaming

É proibido forçar ações ou resultados sem dar oportunidade razoável de reação ao outro jogador, ou usar mecânicas do jogo para fazer algo que o personagem não conseguiria de forma plausível.

RP-03 — Sem “win mentality”

Perder uma fuga, ser preso, falhar em um emprego, perder dinheiro ou ficar ferido também gera história. Não sacrifique a qualidade do RP apenas para evitar uma derrota.

RP-04 — Animações e mecânicas não são escudo

Não abuse de emotes, ragdoll, interiores, menus, teleporte, garagens, inventário, pets ou qualquer mecânica para impedir que outro jogador continue uma cena legítima.

RP-05 — Interpretação de ferimentos

Se o personagem sofreu colisão forte, tiro, queda, explosão ou outro trauma, interprete dor, limitação e recuperação. Ser reanimado não significa estar “zerado” e pronto para voltar ao combate.

RP-06 — Roleplay impossível não deve ser criado

Evite iniciar cenas que dependem obrigatoriamente de uma função que não está disponível ou que não podem ser concluídas de forma razoável. Eventos especiais podem ter regras próprias.

5. Valor da vida, ferimentos, morte e New Life

VIDA-01 — Valorize sua vida (Fear RP)

Seu personagem deve reagir ao perigo como alguém que deseja sobreviver. Quando estiver dominado, cercado, gravemente ferido ou sob ameaça real, considere o risco antes de reagir.

VIDA-02 — Incapacitado não age normalmente

Quando abatido, inconsciente ou em estado de morte, não use voz, telefone, rádio, inventário ou informações da tela para coordenar aliados, salvo recurso explicitamente permitido pelo sistema.

VIDA-03 — Morte reanimável x morte incompatível

Nem toda morte pode ser revertida. O médico ou bombeiro deve respeitar o diagnóstico e os bloqueios do sistema de sobrevivência. Se a causa estiver classificada como incompatível com reanimação, o profissional não pode ignorar o sistema apenas para “salvar” a cena.

No estado atual da cidade, causas como explosões, afogamento, queimaduras graves e determinados quadros de múltiplos ferimentos por arma de fogo podem ser tratados como incompatíveis com reanimação, conforme o diagnóstico/sistema. A configuração ativa do servidor prevalece sobre qualquer exemplo escrito aqui.

VIDA-04 — Janela de consciência e atendimento

A tela de morte/consciência representa uma janela real de atendimento. Quando a consciência se encerra e o sistema impede reanimação, não se deve contornar a consequência por relog, comando ou pressão sobre médicos.

VIDA-05 — New Life Rule

Quando houver morte efetiva/respawn, considere encerrada a participação daquele personagem naquela ocorrência: não retorne à cena enquanto ela estiver ativa, não busque vingança imediata e não use detalhes do momento da morte que o personagem não deveria conservar.

VIDA-06 — Após reanimação, interprete a recuperação

Reanimação restaura a possibilidade de continuar vivo; não apaga o trauma. Respeite tratamento, repouso, transporte e limitações coerentes com a situação.

VIDA-07 — Diagnóstico e tratamento têm ordem

Quando houver ferimentos ativos, eles devem ser tratados antes de procedimentos de recuperação geral. Um personagem debilitado sem ferimentos ativos pode receber suporte permitido pelo sistema, como soro, quando aplicável.

Importante

Nenhum jogador deve pressionar médico, bombeiro ou staff para quebrar a lógica de morte. Se houver suspeita de bug, registre a situação e procure suporte; não transforme a cena em discussão OOC.

6. Violência, crimes, RDM, VDM e escalada

COMB-01 — RDM é proibido

Documento fictício de roleplay - Versão 1.1 - Setembro de 2026

Atacar, ferir ou matar alguém sem contexto, motivo e construção de RP é Random Deathmatch. Violência deve ter origem na história, não no tédio.

COMB-02 — VDM é proibido

Usar veículo como arma para atropelar, prensar ou matar sem justificativa coerente de RP é Vehicle Deathmatch.

COMB-03 — Escalada antes da força letal

Conflitos devem ter comunicação, contexto ou ameaça compreensível antes de chegar ao disparo, sempre que a situação permitir. “Atirar primeiro para ganhar” não é o padrão da cidade.

COMB-04 — Loot sem RP é proibido

Não saqueie pessoas abatidas apenas porque estão no chão. Roubo de itens precisa fazer parte da situação de RP e respeitar as regras específicas da cena.

COMB-05 — Combat logging

Desconectar, relogar, respawnar, guardar veículo ou usar mecânica para escapar de prisão, roubo, perseguição, atendimento ou qualquer cena ativa é proibido.

COMB-06 — Cop baiting e provocação artificial

Não provoque a polícia repetidamente apenas para gerar perseguição, testar viatura ou criar PvP. Uma provocação precisa ter motivação de personagem e produzir RP, não apenas ação mecânica.

COMB-07 — Sequestros e ameaças precisam de história

Não transforme jogadores aleatórios em recurso descartável. Sequestro, refém e extorsão devem ter propósito de RP e dar espaço para interação.

COMB-08 — Sem retorno imediato à vingança

Após morte/respawn, não use aliados, localização anterior ou memória da cena para voltar imediatamente e retaliar.

7. Veículos, trânsito, acidentes e garagens

VEI-01 — Dirija de forma compatível com a situação

A cidade não exige direção perfeita o tempo inteiro, mas colisões, alta velocidade, perseguições e capotamentos devem ter consequência. Veículo não é invulnerável e motorista não é boneco de arcade.

VEI-02 — Acidente grave exige RP

Após colisão severa, capotamento ou impacto em alta velocidade, interprete o acidente. Não saia correndo ou continue uma perseguição como se nada tivesse acontecido.

VEI-03 — Garagem não encerra cena

Não guarde, recupere, troque ou utilize preview/garagem para apagar evidência, fugir de perseguição, evitar apreensão ou impedir que outra parte continue um RP ativo.

Documento fictício de roleplay - Versão 1.1 - Setembro de 2026

VEI-04 — Veículo de emprego é responsabilidade

Veículos de serviço devem ser usados para o contrato e devolvidos quando o sistema solicitar. Não os abandone para bloquear rua, sabotar outros jogadores ou criar acúmulo de entidades.

VEI-05 — Veículos especiais e oficiais

Viaturas, ambulâncias, veículos de profissão ou equipamentos especiais devem ser usados apenas por quem possui função e autorização correspondente.

VEI-06 — Tuning e propriedade são individuais

Não explore falhas de garagem, tuning ou placa para duplicar modificações, clonar veículo ou transferir propriedade de forma indevida.

8. Economia, patrimônio, casa e progressão

A economia do Multiverso RP existe para dar sentido à vida do personagem. Comprar comida, cuidar de necessidades, conquistar veículo, manter patrimônio, ter uma casa, pagar serviços e administrar negócio fazem parte do ciclo da cidade.

ECO-01 — Sem dinheiro fácil por abuso

AFK farming, repetição automatizada, macro, bot, duplicação, exploração de cooldown ou bug para gerar dinheiro/itens é proibido.

ECO-02 — Patrimônio deve ter origem RP

Casa, carro, itens raros, empresas e grandes quantias devem decorrer de sistemas e transações válidas. Transferências artificiais para burlar progressão podem ser revisadas pela staff.

ECO-03 — Casa é espaço de RP, não esconderijo de bug

Não use interior, bucket, porta, logout ou sessão privada para escapar de perseguição, sequestro, revista, prisão ou outra cena ativa.

ECO-04 — Bens não tornam o personagem intocável

Ter veículo caro, mansão, VIP ou cargo não concede prioridade sobre outros jogadores nem imunidade a consequências.

ECO-05 — Negociações precisam ser claras

Vendas, empréstimos, aluguéis e parcerias relevantes devem ser combinados de forma compreensível. Golpes podem existir como RP apenas quando não dependem de bug, engano OOC ou quebra de regra.

ECO-06 — Empresas não são caixas automáticos

Cargos, estoques, caixa e sistemas de empresa devem ser usados para atividade real da empresa. Desviar recursos via bug ou cargo técnico é abuso de sistema.

9. Necessidades, saúde e condição do personagem

O Multiverso RP possui um sistema de necessidades que representa muito mais do que fome e sede. A intenção é que o jogador cuide da rotina e perceba o personagem como alguém que vive na cidade.

Indicador	Como interpretar no RP
Fome	Representa alimentação e energia básica. Ignorar por muito tempo deve gerar debilidade e motivar o personagem a se alimentar.
Sede	Representa hidratação. Deve ser tratada como necessidade cotidiana e não apenas como barra.
Sono	Representa descanso. Rotinas prolongadas sem dormir devem ser interpretadas como cansaço.
Banho	Representa higiene. Ajuda a dar valor a casas, banheiros e rotina pessoal.
Mente	Representa equilíbrio mental/social dentro da mecânica da cidade. Áreas calmas e convivência podem ajudar na recuperação.
Corpo	Representa recuperação física e condição geral. Descanso e hábitos saudáveis fazem parte da manutenção.
Imunidade	Representa capacidade de resistir a debilidade/doenças do sistema.
Estresse	Representa sobrecarga emocional e pressão da rotina.
Fadiga	Representa desgaste de esforço e atividade.
Vida / Colete / Stamina	Representam condição física, proteção e esforço imediato.

NEED-01 — Não ignore debilidade mecânica

Se o sistema indicar necessidades muito baixas ou condição debilitada, não interprete seu personagem como plenamente saudável apenas porque ainda consegue correr ou dirigir.

NEED-02 — Não use cura administrativa como rotina

Ferramentas de staff não substituem alimentação, descanso, hospital ou sistemas legítimos, salvo correção de bug ou atuação administrativa.

NEED-03 — Academia e condicionamento são progressão

Benefícios de condicionamento/força devem ser conquistados pelo sistema. Não explore animações ou repetições automatizadas para acelerar atributos.

10. Pets, bem-estar animal e Pet Shop

Pets no Multiverso RP não são acessórios cosméticos. O sistema foi pensado para que eles tenham condição própria, acompanhem o tutor e façam parte da história do personagem.

Documento fictício de roleplay - Versão 1.1 - Setembro de 2026

PET-01 — Pet é parte viva do RP

Trate pets como animais sob responsabilidade do tutor. Alimentação, água, saúde e felicidade devem ser considerados dentro da rotina.

PET-02 — Violência intencional contra pets gera advertência

Qualquer violência gratuita ou intencional contra pets de jogadores é conduta não tolerada e gera, no mínimo, advertência. Isso inclui atropelar deliberadamente, usar como alvo, executar, torturar, ferir por brincadeira ou atacar para provocar o tutor.

PET-03 — Reincidência ou crueldade pode agravar a punição

Quando houver repetição, perseguição, troll ou crueldade deliberada, a staff pode avançar a medida disciplinar sem precisar tratar cada ato como um caso isolado.

PET-04 — Acidentes serão avaliados pelo contexto

Colisões acidentais, falhas de sincronização ou comportamentos inesperados da IA não são automaticamente tratados como crueldade. O contexto e as evidências serão analisados.

PET-05 — Não use pet como vantagem mecânica

É proibido usar pet para bloquear portas, travar jogador, revelar posição, atrapalhar tiro, explorar hitbox, bugar interior ou obter vantagem que não faça sentido no RP.

PET-06 — Cuidados veterinários devem ser respeitados

Quando o pet estiver ferido, doente ou debilitado, procure o sistema adequado de tratamento/Pet Shop. Não force situação de abuso repetido apenas porque a mecânica permite curar depois.

PET-07 — Pet Shop é profissão de RP

Veterinários, atendentes, banhistas, vendedores e demais cargos devem usar estoque, caixa e serviços como parte do atendimento. Não é permitido transformar o Pet Shop em fonte passiva de dinheiro sem atividade.

Política de bem-estar animal

O Multiverso RP não tolera atitudes de crueldade gratuita contra pets. Conflitos entre personagens nunca justificam usar o animal de outro jogador como instrumento de provocação OOC.

11. Empregos, empresas, organizações e serviço

JOB-01 — Trabalho deve ser jogado, não farmado

Empregos existem para criar atividade e interação. AFK, macro, repetição automática, exploit de recompensa e abuso de cooldown são proibidos.

JOB-02 — Equipe exige participação

Em contratos em equipe, cada membro deve contribuir. Entrar apenas para receber pagamento/XP sem participar pode ser tratado como abuso de sistema.

JOB-03 — Respeite rotas e cargas

Não roube, destrua ou esconda veículo/carga de emprego de outro jogador apenas para sabotar a mecânica. Interferência só faz sentido quando existe contexto de RP válido e o sistema permite continuidade.

JOB-04 — Veículos e equipamentos de serviço

Use o veículo e as ferramentas da profissão para o trabalho correspondente. Quando houver etapa de devolução, conclua-a antes de considerar o serviço encerrado.

JOB-05 — Empregos whitelisted exigem presença

Ter cargo não basta. Funcionários de negócios e serviços públicos devem aparecer, cumprir função e manter responsabilidade. Cargos não devem existir apenas para salário, acesso ou benefício.

JOB-06 — Liderança não pode humilhar

Diretores, gerentes, chefes e líderes podem cobrar desempenho dentro do RP, mas não podem transformar hierarquia em humilhação OOC, perseguição pessoal ou abuso de poder fora do personagem.

JOB-07 — Estoque, caixa e dívida são parte da empresa

Sistemas de estoque e caixa devem ser respeitados. Reposição, venda, custo e dívida não podem ser burlados por transferências artificiais ou uso de permissão administrativa.

12. Polícia, autoridade e investigação

A polícia existe para sustentar roleplay de segurança, investigação e consequências; não para encerrar cenas rapidamente. As regras gerais abaixo complementam o Manual da Polícia do Multiverso RP.

POL-01 — Autoridade não é licença para vencer

Policiais devem buscar cenas proporcionais, documentadas e coerentes. A meta não é “ganhar do criminoso”, e sim produzir resposta policial de qualidade.

POL-02 — Investigação precisa de fundamento IC

Abordagem, revista, prisão, mandado e investigação devem se apoiar em informação que o personagem policial adquiriu legitimamente em RP. Discord, stream e informação OOC não são prova.

POL-03 — Proporcionalidade

Nem toda suspeita justifica arma apontada, algema ou força elevada. A resposta deve acompanhar risco, resistência, contexto e evidências.

POL-04 — Uso de privilégios profissionais

MDT, rádio, armamentos, viaturas e permissões policiais são ferramentas de serviço. Não devem ser usados fora de função para beneficiar amigos, facção ou personagem próprio.

POL-05 — Corrupção exige autorização

RP de corrupção policial só pode ocorrer quando previamente autorizado pela administração/chefia conforme política vigente. Corrupção improvisada para benefício próprio é proibida.

POL-06 — Tratamento ao cidadão

Provocação IC não autoriza humilhação OOC, tortura, assédio ou comportamento degradante. O policial deve manter postura compatível com a função.

POL-07 — Guarnição e patrulha

Quando o sistema exigir registro de guarnição, apenas equipes registradas devem receber/assumir missões correspondentes. Não burle o sistema para receber recompensa ou ocorrência fora da guarnição.

POL-08 — Viatura e equipamento

Não abandone viatura sem motivo, não use equipamento acima de sua autorização e respeite qualificações e hierarquia da corporação.

13. Hospital, médicos, C.E.M. e atendimento

MED-01 — Atendimento médico é RP, não botão de revive

Diagnóstico, estabilização, reanimação, tratamento e transporte fazem parte da cena. Dê aos profissionais tempo e espaço para trabalhar.

MED-02 — Profissional deve respeitar o diagnóstico

Médico ou bombeiro não pode reanimar quando a causa/estado for incompatível com reanimação segundo o sistema. Também não deve inventar cura para ignorar ferimentos que o sistema exige tratar.

MED-03 — Reanimação de emergência não é moeda de chantagem

O atendimento de emergência segue as regras do sistema da cidade. A reanimação do C.E.M. é tratada como serviço de emergência; cobranças e tratamentos adicionais seguem os mecanismos próprios da cidade.

MED-04 — Paciente deve colaborar com a cena

Não corra, lute, use telefone ou abandone atendimento quando o personagem está em condição que não permitiria isso. Se recusar tratamento for coerente, faça-o por RP, não para quebrar mecânica.

MED-05 — Chamados devem ser legítimos

Não chame médico/bombeiro para troll, emboscar sem contexto ou testar sistema. Chamados falsos repetidos podem ser tratados como abuso.

MED-06 — Interferir em atendimento exige contexto

Atrapalhar estabilização, bloquear ambulância ou interromper atendimento apenas para estragar a cena é proibido. Qualquer interferência deve ter motivo forte de RP e respeitar o direito dos demais de continuar a história.

MED-07 — Hospital e C.E.M. têm funções complementares

Bombeiros/C.E.M. atuam na resposta e estabilização de emergência; o hospital mantém diagnóstico e tratamento clínico conforme os sistemas ativos. O personagem deve seguir o fluxo correspondente à situação.

14. Celular, redes sociais, jornal e comunicação

CEL-01 — Comunicação in-game é IC

Mensagens, ligações, fotos e publicações feitas pelos aplicativos do Orbit Phone existem dentro do universo da cidade e podem gerar consequências de RP.

CEL-02 — Discord não substitui telefone

Coordenação de personagem por Discord/WhatsApp real/voz externa enquanto está em RP é metagaming quando fornece informação ou vantagem que deveria passar pelos sistemas da cidade.

CEL-03 — Sem spam, assédio ou perseguição digital

Não use Orbita Chat, Instaverso, jornal ou outros apps para spam deliberado, assédio OOC, divulgação de dados pessoais reais ou perseguição sistemática fora do contexto de RP.

CEL-04 — Mídia pode gerar prova apenas quando coerente

Foto, vídeo ou publicação in-game pode servir de elemento narrativo quando foi obtida de forma possível dentro da cena. Conteúdo externo ou obtido por bug não deve virar prova IC.

CEL-05 — Jornalismo exige responsabilidade de RP

Repórteres podem investigar, entrevistar e publicar dentro da ficção da cidade. Não devem usar informação OOC ou transformar conflitos pessoais em matéria IC.

15. Casas, interiores e sessões privadas

CASA-01 — Interior não é zona de impunidade

Entrar em casa/apartamento ou trocar de sessão não encerra uma cena ativa. Não use interior para quebrar perseguição ou impedir interação que já estava acontecendo.

CASA-02 — Não explore buckets/sessões

Qualquer falha de sessão privada, relog dentro de interior, teleport ou ausência de blip deve ser reportada. Não use o bug para ficar invisível, inalcançável ou esconder itens/pessoas.

CASA-03 — Respeite propriedade e acesso

Use chaves, aluguel, convite e acesso conforme o sistema. Não abuse de falhas de porta/interior para entrar em imóvel sem autorização mecânica ou RP válido.

CASA-04 — Aluguel e encerramento têm consequência

Quando um sistema de aluguel for encerrado, respeite a perda de acesso e o fluxo de pertences definido pela cidade. Não explore relog ou permissões antigas para manter acesso indevido.

16. Eventos, anomalias e situações especiais

EVT-01 — Regra de evento prevalece no evento

Eventos oficiais podem ter regras temporárias de equipamento, fuga, inventário, veículos, equipes ou objetivos. Elas devem ser seguidas durante aquela atividade.

EVT-02 — Anomalias devem ser interpretadas

Neblina, zumbis, infecções e outras anomalias do Multiverso fazem parte do universo quando ativadas. Evite tratar o evento como bug ou simplesmente ignorar o perigo para obter vantagem.

EVT-03 — Safe zones e hospitais

Quando um evento definir área segura, não abuse da borda para atacar e retornar imediatamente, esconder inimigos ou quebrar IA. O objetivo é preservar o RP e a função da zona.

EVT-04 — Sem exploit de NPC/IA

Não use rota impossível, veículo, porta, água, interior ou altura apenas para travar NPCs e farmar recompensas sem risco quando isso contrariar a proposta do evento.

17. Exploits, cheats, bugs e vantagens indevidas

SEG-01 — Cheats e mod menus

Qualquer software ou modificação usada para obter vantagem indevida é proibida. Isso inclui invencibilidade, noclip, teleport, mira artificial, manipulação de armas, entidades ou economia.

SEG-02 — Exploit de bug

Descobrir uma falha não autoriza explorá-la. Duplicação, dinheiro infinito, item infinito, bypass de peso, cooldown, sessão, garagem, inventário ou emprego deve ser reportado.

SEG-03 — Macro e automação

Macros, scripts externos, autoclickers e automações que joguem por você, farmem ou executem ações repetitivas para obter vantagem são proibidos.

SEG-04 — Bug encontrado: pare e reporte

Ao perceber que um sistema está recompensando, duplicando, teleportando ou ignorando uma limitação de forma anormal, interrompa o uso e avise a staff.

SEG-05 — Não teste exploit em outros jogadores

Mesmo com intenção de “ver se funciona”, não use bug contra jogador sem autorização da equipe técnica/staff.

18. Staff, denúncias, provas e resolução de conflitos

STAFF-01 — Continue a cena quando for seguro

Se uma regra for quebrada e ainda for possível continuar sem risco real, preserve o RP e reúna evidências. A staff resolve depois; não transforme a rua em tribunal OOC.

STAFF-02 — Use ticket/report para conflitos

Acusações devem ser levadas aos canais oficiais, com contexto, horário, IDs quando disponíveis e evidências. Exposição pública e “linchamento” de jogador não substituem moderação.

STAFF-03 — Sem backseat admin

Não ameace “vou chamar staff”, não dê sentença de regra no meio da cena e não finja autoridade administrativa.

STAFF-04 — Evidência deve ser íntegra

Cortes de vídeo podem ajudar, mas não devem ocultar contexto relevante de propósito. A staff pode solicitar trecho maior ou registros do servidor.

STAFF-05 — Bug e punição são assuntos diferentes

Se um problema técnico provocou uma situação, informe isso. Não presuma má-fé automaticamente; da mesma forma, bug conhecido não autoriza abuso consciente.

19. Medidas disciplinares

A staff deve considerar gravidade, intenção, histórico, dano causado, reincidência e cooperação. Nem toda situação exige a mesma resposta, e infrações graves podem pular etapas.

Medida	Uso geral
Orientação	Erro leve ou dúvida genuína, sem dano relevante. Serve para ensinar e registrar contexto quando necessário.
Advertência	Violação clara de regra ou reincidência. Fica como medida formal e pode pesar em ocorrências futuras.
Suspensão temporária	Conduta grave, repetida ou que prejudicou de forma significativa outros jogadores/economia.
Remoção de cargo/benefício	Pode ser aplicada quando o abuso está ligado a profissão, organização, empresa, whitelist ou privilégio.
Rollback/confisco	Pode ser usado para corrigir dinheiro, itens, veículos ou patrimônio obtido por exploit ou irregularidade.
Banimento	Aplicável em casos graves, reincidentes ou incompatíveis com a comunidade. Duração fica a

Medida	Uso geral
	critério da administração.
Banimento permanente	Reservado para situações extremas, como cheats graves, ameaças reais, doxxing, assédio severo ou reincidência incompatível com permanência.

Regra específica de pets: violência intencional/gratuita contra pets de jogadores gera, no mínimo, advertência, podendo escalar conforme reincidência, crueldade, perseguição ou impacto na cena.

20. Glossário rápido

Termo	Significado no Multiverso RP
IC - In Character	Tudo que pertence ao personagem e ao universo da cidade.
OOO - Out of Character	Tudo que pertence ao jogador fora da interpretação.
Metagaming	Usar informação OOC como se o personagem soubesse.
Powergaming	Forçar resultado ou usar ação/mecânica irreal sem dar reação justa.
Fail RP	Conduta que quebra a lógica, a imersão ou as consequências do roleplay.
RDM	Atacar/matar sem contexto de RP suficiente.
VDM	Usar veículo como arma sem contexto de RP suficiente.
Fear RP / Value of Life	Interpretar medo e preservar a própria vida diante de ameaça real.
NLR - New Life Rule	Após morte efetiva/respawn, não retomar imediatamente a ocorrência nem usar memória indevida da morte.
Combat Logging	Sair/relogar/respawnar para evitar uma cena ou consequência.
Stream Sniping	Usar transmissão de outro jogador para obter informação IC.
Loot Boxing	Saquear abatidos sem construção de RP, apenas por benefício mecânico.
Cop Baiting	Provocar polícia sem motivação narrativa apenas para criar perseguição/combate.
AFK Farming	Receber dinheiro, XP ou itens sem participação real, deixando o sistema trabalhar sozinho.
Exploit	Uso consciente de falha para obter vantagem não prevista.

21. Checklist do cidadão

Antes de tomar uma decisão importante numa cena, pergunte:

- ☐ Meu personagem teria essa informação dentro do jogo?

- ☐ Eu estou dando ao outro jogador uma chance real de reagir?
- ☐ Isso faria sentido se meu personagem realmente sentisse dor, medo e consequências?
- ☐ Estou usando uma mecânica porque faz sentido no RP ou só porque ela me dá vantagem?
- ☐ Se eu perder esta cena, ainda consigo transformar a derrota em história?
- ☐ Estou respeitando o tempo e o RP de médicos, policiais, trabalhadores e outros civis?
- ☐ Se houver um pet envolvido, estou tratando o animal como parte viva da cena, e não como objeto?
- ☐ Estou prestes a usar garagem, casa, inventário, relógio ou comando para fugir de consequência?
- ☐ Se eu achar que alguém quebrou uma regra, consigo terminar a cena e reportar depois?
- ☐ Eu ficaria confortável explicando esta ação para a staff com o vídeo completo da cena?

Se a resposta te incomoda

Provavelmente vale escolher uma ação que gere mais RP e menos conflito OOC.

Encerramento

O regulamento existe para proteger a experiência coletiva. O Multiverso RP funciona melhor quando cada jogador entende que a cidade não pertence apenas ao seu personagem: ela é uma história compartilhada. Respeitar a vida, o tempo, os sistemas e as cenas dos outros é o que transforma mecânicas em roleplay.

Princípio final

Crie histórias que você gostaria de viver dos dois lados da cena.