



قوانین عمومی و رول پلی شهر بزرگ اورلند

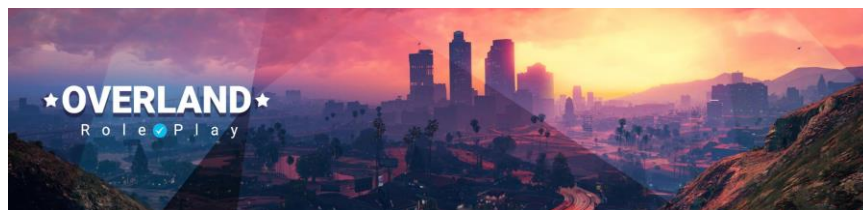


نکته مهم :

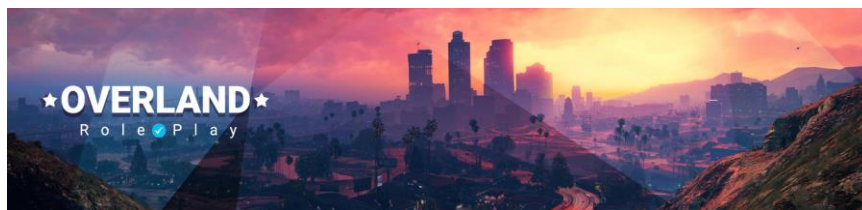
آشنایی با قوانین عمومی و رول پلی موجب میشود که در آسایش و آرامش بیشتری در کنار هم در شهر اورلند زمان خود را سپری کنیم امیدواریم که اندک زمانی را برای مطالعه قوانین بگذارید و به جمع دوستان خود در شهر بزرگ اورلند بپیوندید.

OVERLAND team staff

Owner: Amir | Owner
Admin Faction : ManBlu
Senior Admin Faction : 3enior



3.....	اکانت و سیاست های کاربر.....
3.....	چیت و باگ های سرور.....
5.....	قوانین و ارتباطات.....
6.....	جامعه و امنیت.....
7.....	مدیریت.....
8.....	قوانین رول پلی.....
15.....	قوانین (PVP).....
21.....	قوانین کلی کاراکترها.....
23.....	سرقت های مسلحانه.....
29.....	قوانین مربوط به مواد مخدر.....
30.....	قوانین مربوط پلیس.....
32.....	قوانین اداره فدرال (FBI).....
34.....	قوانین اداره کلانتری (Sheriff).....
34.....	قوانین نیروی ضربت (SWAT).....
35.....	ارتش (Army).....
36.....	قوانین لیگ قاتلین (League Of Assassins).....
37.....	قوانین خفت گیری.....
38.....	قوانین فایت بین دو گنگ.....
39.....	قوانین فایت بین نیروی انتظامی و گنگ.....
40.....	قوانین رید بین نیروی انتظامی و گنگ.....
41.....	قوانین رید گنگ به گنگ.....
43.....	داعش.....
45.....	قوانین گنگ ها.....



1 ☆ اکانت و سیاست های کاربر

1.1 ☆ مسئولیت های شخص نسبت به اکانت

- ☆ 1.1.1 اکانت شخص قابل انتقال به شخص ثالث نمی باشد و مالکیت آن به سازنده آن تعلق دارد
- ☆ 1.1.2 پلیرها نسبت به اکانت و یا ای پی آدرس خود مسئول هستند تا قوانین سرور را نشکنند
- ☆ 1.1.3 هیچ پلیری حق داشتن بیش از یک اکانت را بدون هماهنگی با ادمین های سرور ندارد
- ☆ 1.1.4 در صورتی که دو یا چند فرد همزمان از یک اکانت سوشیال استفاده کنند مسئولیت بن شدن آنها به عهده خودشان است

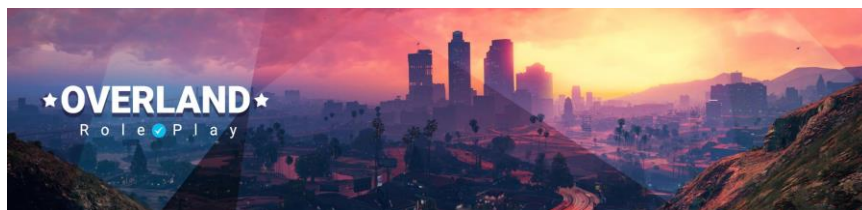
1.2 ☆ شرایط مشخص کاراکتر

- ☆ 1.2.1 نام کاراکتر باید نام واقعی باشد و پلیر می تواند از اسم های ملیت های مختلف استفاده کند
نکته مهم: استفاده از هرگونه اسم و الفاظ رکیک که توهین و ناسزا تلقی شود و یا به ملیت و قومیت خاصی توهین کند بن در برخورد داشت
- ☆ 1.2.2 پلیرها نسبت به اکانت و یا ای پی آدرس خود مسئول هستند تا قوانین سرور را نقض نکنند
- ☆ 1.2.3 هیچ پلیری حق داشتن بیش از یک اکانت را بدون هماهنگی با ادمین های سرور ندارد
- ☆ 1.2.4 در صورتی که دو یا چند فرد همزمان از یک اکانت Social استفاده کنند مسئولیت بن شدن اکانت مورد نظر به عهده افراد می باشد

2 ☆ چیت و باگ های سرور

2.1 ☆ هک / چیت زدن

- ☆ 2.1.1 در صورت استفاده از هرگونه چیت یا هک بدون هیچگونه خطاری برای همیشه بن می شوید
- ☆ 2.1.2 استفاده از مد ترینر یا هرگونه برنامه ای که به شما برتری نسبت به بقیه می دهد هک / چیت محسوب می شود



2.1.3 ☆ پلیرها مجاز به نگه داشتن چیت روی سیستم خود حتی با وجود عدم استفاده از آن نیستند و باید قبل از ورود به سرور تمامی چیت ها مد ها و ترینر های خود رو کامل حذف کنند

2.1.4 ☆ پلیرها مجاز به استفاده از مد های نمایشی که هیچگونه برتری به آنها نمی دهند هستند

2.1.3 ☆ پلیرها مجاز به نگه داشتن چیت روی سیستم خود حتی با وجود عدم استفاده از آن نیستند و باید قبل از ورود به سرور تمامی چیت ها مد ها و ترینر های خود رو کامل حذف کنند

2.1.4 ☆ پلیرها مجاز به استفاده از مد های نمایشی که هیچگونه برتری به آنها نمی دهند هستند.

2.2 ☆ ماکرو کردن

2.2.1 ☆ ماکرو کردن به معنای استفاده از برنامه های ثالث (یا سخت افزار های جانبی) برای اجرای فرمان های اتوماتیک است

2.2.2 ☆ اگر پلیری به هر نحوی اقدام به ماکرو کند اکانت آن ریست شده و تمام دارایی آن شامل (پول بانک، ماشین ها، لاکر منزل) حذف می شود

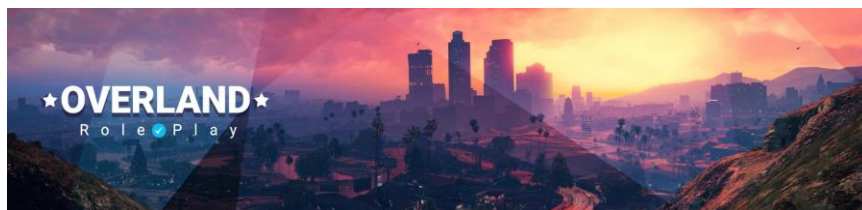
2.3 ☆ باگهای سرور

2.3.1 ☆ تمامی باگ های سرور می بایست توسط پلیرها به تیم استف در دیسکورد آورند گزارش شوند

2.3.2 ☆ سوء استفاده از باگ ها به هر طریقی به منزله استفاده از چیت می باشد که بن در پی خواهد داشت

2.3.4 ☆ در صورتی که فردی با استفاده از باگ از زندان خارج شود در مرحله اول اخطار در مرحله دوم ریست اکانت و در مرحله سوم بن خواهد شد

2.3.5 ☆ استفاده از باگ دابلی برای تکثیر اسلحه در مرحله اول پاک کردن لاکر منزل و در مرحله دوم ریست اکانت و در مرحله سوم بن در پی خواهد داشت.



3 ☆ قوانین ارتباطات

3.1 ☆ تبلیغات

3.1.1 ☆ شما مجاز به تبلیغ دیگر سرور یا جامعه ها در اورلندچه در سرور و چه در دیسکورد نیستید هرگونه تلاش برای تبلیغ برخورد جدی و بن را به همراه خواهد داشت.

3.2 ☆ زبان های سرور

3.2.1 ☆ زبان رسمی سرور فارسی بوده و تمامی پلیرها باید قادر به برقراری ارتباط به زبان فارسی باشند

3.2.2 ☆ در صورت استفاده از زبانی به غیر از زبان فارسی برای RP های خاص با رضایت و موافقت همه شرکت کنندگان در Rp مجاز است.

3.2.3 ☆ شما میتوانید در چت IC و OOC انگلیسی تایپ کنید

3.3 ☆ زبان های توهین آمیز

3.3.1 ☆ پلیرها مجاز به تهدید کردن دیگران و استفاده از کلمات توهین آمیز (به جز توهین های خانوادگی) فقط به صورت IC و به منظور RolePlay هستند

3.3.2 ☆ افشاء قلدری یا توهین در حالت IC در صورتی که به صورت مستقیم یا بنا بر تصمیم ادمین به شخصیت OOC بازیکن مربوط شود برخورد جدی و بن به همراه خواهد داشت

3.3.3 ☆ هرگونه توهین به نژاد گفتار کردار و ... به بازیکنان دیگر برخورد بسیار جدی و بن دائمی به دنبال خواهد داشت

3.3.4 ☆ کوچک ترین توهین در زمان RP-Pause به منزله توهین OOC محسوب می شود و بسته به نوع توهین مجازات برای فرد متخلف در نظر گرفته می شود

3.3.5 ☆ ادمین کاراکتر OOC میباشد و هرگونه توهین به ادمین مجازات به همراه دارد

3.3.6 ☆ در صورت حضور ادمین ها شما موظفید با آنها به صورت OOC صحبت کنید و آنها را شهردار خطاب نکنید.



3.4 ☆ اعلامیه های جامع یا همه گیر (Annonement)

3.4.1 ☆ اعلامیه های جامع نباید شامل کلمات توهین آمیز (OOC & IC) باشد. در صورت مشاهده با فرد متخلف برخورد جد خواهد شد.

3.4.2 ☆ اعلامیه های جامع باید کامل به صورت IC باشند.

اعلامیه های جامع نباید تبلیغی برای مواد یا فعالیت واضح غیر قانونی (تبلیغ گنگ و از این قبیل) باشند

3.4.4 ☆ دستور TWT نوعی از اعلامیه های همه گیر میباشد.

3.4.5 ☆ هرگونه توهین به گنگ یا فرد در اعلامیه های همه گیر مجازات به همراه دارد

3.4.6 ☆ به خاطر اسپم نشدن پیام ها در توئیت هر فرد میتواند یک توئیت در هر 2 دقیقه ارسال کند

3.4.7 ☆ هرگونه تهدید نیروهای نظامی در توئیت میتواند فرد مورد نظرا برای نیروهای انتظامی در حال تعقیب قرار دهد. و در صورت مشاهده فرد متخلف نیروهای انتظامی میتوانند فرد یا افراد مذکور را دستگیر کنند

4 ☆ جامعه و امنیت

4.1 ☆ مزاحمت

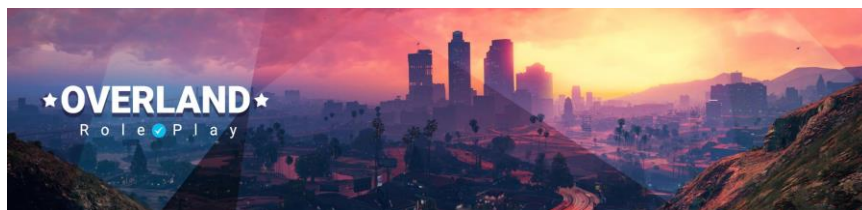
4.1.1 ☆ این موضوع اکیداً ممنوع می باشد و هرگونه مزاحمت به صورت IC و یا OOC اعم از اذیت، مزاحمت توهین تحقیر و ... مجازات شدید و بن دائمی به دنبال خواهد داشت

4.1.2 ☆ هرگونه مزاحمت که باعث معذب شدن پلیس های خانم (OOC & IC) برخورد جدی و بن دائمی را به دنبال خواهد داشت

4.1.3 ☆ اسپم توضیحات نامربوط سالم احوال پرسی، نداشتن توضیحات لازم و کامل در رپورت ممنوع می باشد

4.1.4 ☆ رپورت های خالی و بدون توضیح کامل برای ادمین ها به منزله مزاحمت میباشد و بین 5-10 دقیقه جیل دارد

4.1.5 ☆ رپورت های مانند: ادمین کمک - ادمین بیا و رپورت خالی نمونه ای از مزاحمت برای ادمین ها میباشد



4.2 ☆ حمله های اینترنتی

- 4.2.1 ☆ حمله های اینترنتی و یا تهدید به آن خلاف قوانین سرور اورلند بوده و بن دائمی در پی خواهد داشت.
- 4.2.2 ☆ بحث هایی که پتانسیل به حمله اینترنتی به سرور را دارند (Attack & DDOS) بن در پی خواهند داشت.
- 4.2.3 ☆ هرگونه هک حساب کاربران به وسیله هک و بدافزار بن دائمی و پیگیری های قضایی در پی خواهد داشت.

5 ☆ مدیریت

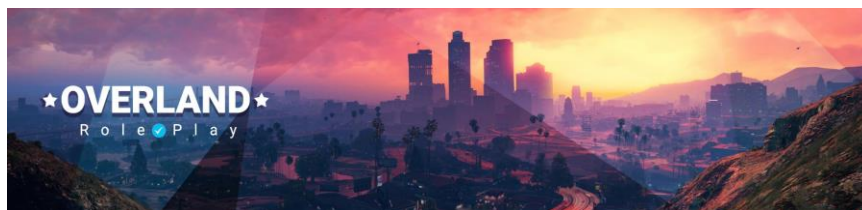
5.1 ☆ مداخله

- 5.1.1 ☆ ادمین ها مجاز به مداخله در رول پلی و متوقف کردن آن در هر زمانی می باشند.
- 5.1.2 ☆ ادمین ها مجاز به اجتناب از رول پلی در زمانی که قانون های سرور شکسته شده است هستند (RP Fail)
- 5.1.3 ☆ پلیرها قادر به بیان نظر خود در همه وقت هستند ولی هیچگاه نباید از دستور ادمین سرپیچی کنند.
- 5.1.4 ☆ پلیرها در صورت مشاهده تخطی ادمین ها می توانند در دیسکورد از آنها شکایت کنند (Ticket)
- 5.1.5 ☆ حضور ادمین در منطقه نشانه توقف RP نمیشود و تنها زمانی RP متوقف میشود که ادمین مربوطه RP-Pause اعلام کند

5.1.6 ☆ صحبت OOC به منزله حضور ادمین و بدون PR-Pause غیر مجاز میباشد (Mix IC With OOC).

5.2 ☆ ریپورت و تجدید نظر مجازات

- 5.2.1 ☆ پلیرها در صورت مشاهده قانون شکنی در بازی باید با استفاده از (/report) به ادمین گزارش داده و در صورت بی جواب ماندن موضوع به دیسکورد مراجعه کنند
- 5.2.2 ☆ پلیرها حق دخالت در تصمیمات و نوع مجازات ادمین ها ندارند در صورت مجازات شدن تنها می توانند جویای دلیل شوند و در صورت بحث و جدال تنها موقعیت را دشوار می کنند.



6 ☆ قوانین رول پلی

6.1 ☆ قوانین IC & OOC

6.1.1 ☆ پلیرها باید همیشه حالت IC خود را حفظ کنند (غیر از مواقعی که در منطقه Pause RP باشند)

6.1.2 ☆ دستورهای (do /me/) برای انجام رول پلی هایی که برای آنها انیمیشنی وجود ندارد استفاده می شوند پس از استفاده کردن از آنها برای صحبت کردن با یکدیگر استفاده نکنید

6.1.2.1 ☆ (me/) برای بیان حالت ها و انجام رول پلی می باشد

6.1.2.2 ☆ (do/) برای ادامه رول پلی می باشد و پلیر حق دروغ گفتن در این قسمت را ندارد

6.1.2.3 ☆ دروغ گفتن در (do/) مجازات و بن را به دنبال خواهد داشت

6.1.3 ☆ برای صحبت کردن با یکدیگر می توانید از (ooc/) استفاده کنید

6.1.4 ☆ فرمان (twt/) مشابه توویتر می باشد و تحت نظر ارگان های دولتی می باشد پس از استفاده از آن برای اعمال خلاف قانون و (Cop Baiting) مجاز نمی باشد

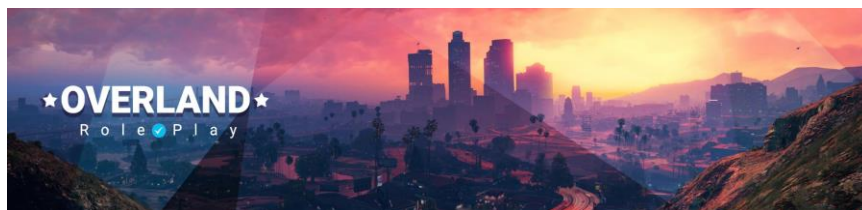
6.1.5 ☆ تکست ویس تلفن همراه و دیگر ابزار داخل بازی باید برای مقاصد (IC) استفاده شود.

6.2 ☆ قوانین توقف در رول پلی

6.2.1 ☆ تنها در صورتی می توانید یک صحنه رول پلی را متوقف کنید که همه ی شرکت کننده ها آن صحنه به آن موافقت کنند

6.2.2 ☆ زمانی که احساس می کنید قانونی زیر پا گذاشته شده است با (report/) گزارش دهید پیشنهاد میشود که تمامی صحنه های بازی خود را ضبط کنید

6.2.3 ☆ اگر در میان یک صحنه رول پلی یکی از طرفین به هر دلیل از رول پلی خارج شد با هماهنگی ادمین باید منتظر آن فرد یا افراد باشید و در زمان بازگشت او به رول پلی ادامه دهید کرش خوردن به هیچ وجه نباید آن فرد رو در شرایطی غیر از شرایط قبل از کرش او بگذارد



6.2.4 ☆ در هر رول پلی شما مجاز به نادیده گرفتن تمامی پیام های (OOC) طرف مقابل هستید مگر اینکه با دستور ادمین رول پلی متوقف شود

6.2.5 ☆ پلیرها به هیچ عنوان حق ورود به منطقه ای که ادمین رول پلی را متوقف کرده است (Pause RP) را ندارند انجام این کار مجازات به همراه خواهد داشت

6.3 ☆ قانون متاگیمینگ Meta G

6.3.1 ☆ قانون (Meta Gaming) به معنای استفاده از اطلاعات جمع آوری شده با روش های OOC و استفاده از آن در صحنه های IC می باشد روش های OOC شامل دیسکورد نیز می شود مثال : مافیا سازمان کاملاً مخفی و شناسایی نشده برای مردم عادی شهره پس در نتیجه شما اطلاعی راجع به کارمندان و ریاست اون سازمان ندارید.

6.3.2 ☆ میکس کردن اطلاعات IC و OOC به صورتی که برتری خاصی به پلیر ندهد تخلف سطحی قانون MG محسوب می شود برای مثال استفاده از چت IC برای برقراری ارتباط در OOC و یا استفاده از Tag Name برای برقراری ارتباط به صورت IC

6.3.3 ☆ استفاده از اطلاعات جمع آوری شده به صورت OOC در صحنه های IC که به صورت عمده برتری خاصی به پلیر می دهد تخلف سنگین قانون MG محسوب شده و حتی می تواند باعث بن شدن پلیر خاطی شود برای مثال پلیری در یک صحنه تیراندازی از دیسکورد به صورت OOC درخواست کمک می کند در حالی که در حالت IC فاقد رادیو می باشد این کار غیر قابل پیش بینی برای طرف دیگر بوده و او رو در شرایط نابرابر قرار می دهد

6.3.4 ☆ استفاده از اطلاعات و اختیارات IC در صورتی که برتری خاصی به شخص یا اشخاص در OOC دهد ممنوع می باشد

6.3.5 ☆ استفاده از اطلاعات و اختیارات OOC در صورتی که برتری خاصی به شخص یا اشخاص در IC دهد ممنوع می باشد

6.3.6 ☆ در صورت استفاده از رادیو افراد نزدیک شما باید صحبت های شما رو بشنوند



6.4 ☆ قانون پاور گیمینگ Power Gaming

6.4.1 ☆ اجبار کردن و یا تحمیل کردن یک رول پلی به طرف دیگر مجاز نبوده و در تمامی مواقع پلیر باید به طرف دیگر شانس و زمان کافی برای پاسخ دادن به اون رول پلی رو بدهد برای مثال پلیر تلاش می کند با (me /) طرف دیگر رو بیهوش کند در این زمان طرف دیگر باید این فرصت رو داشته باشد که به رول پلی فرد اول پاسخ دهد

6.4.2 ☆ رول پلی کردن وقایعی که در زندگی واقعی امکان پذیر نیست مجاز نبوده و تخلفی به قانون (PG) هست برای مثال رول پلی کردن داشتن نیرو های ماورایی رانندگی با دستهای دستبند خورده تیراندازی زمانی که کاراکتر شما مجروح است

6.4.3 ☆ دادن اطلاعات غلط و دروغ گفتن در (do /) تحت هیچ شرایطی مجاز نبوده و تخلف سنگین قانون PG محسوب می شود برای مثال وقتی اسلحه ای قایم کردید و طرف مقابل اقدام به جست و جوی شما می کند شما موظف به دادن اطلاعات کافی و صحیح در مورد سوال پرسیده شده هستید

6.4.4 ☆ پس از خفت گیری یا کشتن فردی شما فقط 10 دقیقه فرصت دارید تا از منطقه خارج شوید در غیر این صورت پاور گیمینگ است

6.4.5 ☆ اعمالی مانند : استفاده از رادیو زمان مجروح بودن - به همراه داشتن پول بیش از 100.000 - حمل اسلحه سنگین در محدوده شهری - رم کردن با ماشین گران قیمت نمونه ای از پاور گیمینگ میباشد

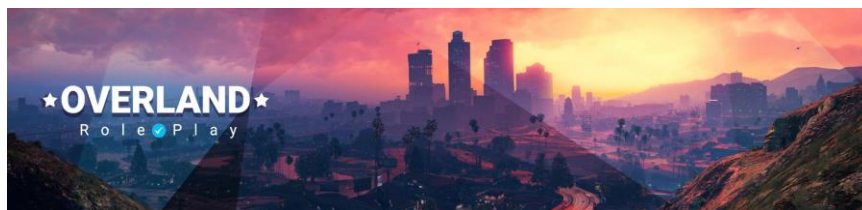
6.4.6 ☆ رم کردن به معنای تصادف یا آسیب زدن به ماشین های گران قیمت میباشد شما در دنیای واقعی با ماشین های گران قیمت خود به ماشین های سنگین یا افروود صدمه نمیزنید

6.4.7 ☆ در صورت پنچر شدن 2 چرخ خودرو شما حداکثر میتوانید با سرعت 30 کیلومتر حرکت کنید و در صورت پنچر شدن بیش از 2 چرخ شما دیگر نمیتوانید از ان ماشین استفاده کنید

6.4.8 ☆ وقتی فردی 2 باز با شوکر به شما آسیب بزند شما دیگر نمیتوانید حرکت کنید و باید از دستور فرد اطاعت کنید

6.5 ☆ قانون NewLife

6.5.1 ☆ زمانی که پس از مرگ خود از بیمارستان (Spawn) می شوید قانون (New Life) شامل شما می شود علت مرگ مهم نیست و تمامی مرگ هایی که شما از بیمارستان (Spawn) شوید شامل این قانون می شود هرچند اگر در زمان جراحی شما به بیمارستان منتقل شدید و یا در محل توسط آمبولانس (Revive) شوید این قانون شامل شما نمی شود



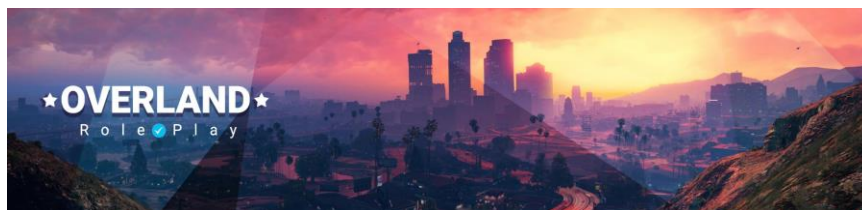
- 6.5.2 ☆ در صورت مرگ و (Spawn) شدن از بیمارستان کاراکتر شما مرگ خود تمامی وقایع مربوط به مرگ تمامی اطلاعاتی که در فرآیند قتل کاراکتر به دست آمده را فراموش کرده و تمامی این اطلاعات به (OOC) تبدیل می شود برای مثال شما توسط کسی ربوده می شوید و با سارق همکاری نمی کنید و در نهایت سارق شما رو به قتل می رسونه تمامی دانش کاراکتر شما نسبت به سارق سرقت و یا فرآیند مرگ خودش رو فراموش کرده و این اطلاعات تبدیل به (OOC) می شود
- 6.5.3 ☆ در صورت اینکه شما شامل قانون (New Life) شوید مجاز به برقراری ارتباط با قاتل (بن) به مدت 30 دقیقه نبوده و همچنین باید از برگشت به صحنه قتل تا 30 دقیقه پرهیز کنید مگر مطمئن باشید که قاتلین اون مکان رو ترک کردند
- 6.5.4 ☆ در صورت اینکه شما قانون (New Life) شوید مجاز به پیگیری اتفاقی که منجر به کشته شدن کاراکتر شما شد نیستید برای مثال کسی ماشین شما رو دزدیده و شما تونستین رد ماشین خود رو بگیرید ولی درگیری با سارق منجر به کشته شدن شما شد شما مجاز به تلاش برای گرفتن ماشین خود از همان سارق برای بار دوم نیستید

6.6 ☆ قانون (Non-RolePlay)

- 6.6.1 ☆ عملیات هایی که واقع گرایانه نیستند و یا از کیفیت پایین سطح رول پلی برخوردارند به عنوان (Non-RolePlay) یا (Non-Rp) یاد می شود
- 6.6.2 ☆ مثال هایی از عمل هایی که (RP-Non) محسوب می شوند عبارت اند از: مواقعی که اسلحه روی شما نشانه رفته است و شما اقدام به کاری می کنید که طرف مقابل به شما دستور آن را نداده است (FearRP) تلاش برای اینکه نیروهای دولتی را به تعقیب خود در بیاورید بدون هیچ دلیل واقعی که این موضوع به عنوان (Cop Baiting) هم شناخته می شود.

6.7 ☆ قانون (Non-RP Behaviour)

- 6.7.1 ☆ عملی که در واقعیت قابل انجام شدن است اما به دلیل غریزه انسان آن را نباید انجام داد (مثل زدن ماشین به پمپ بنزین سرقت مسلحانه افراد در مکان به طبع شلوغ) از این قانون به نام (FearRP) نیز یاد می شود
- 6.7.2 ☆ عملیات هایی که حتی در صورت واقع گرایانه بودن از کیفیت پایین آرپی برخوردار است



6.7.2.1 ☆ کشتن پلیس زخمی چون اونها درخواست مرگ از شما کردن که به عنوان (Killing Mercy) هم شناخته می شود معمولاً این کار رو می کنند تا (Respawn) سریع تر انجام شود

6.7.2.2 ☆ استفاده از ماشین های گران قیمت برای رم کردن ماشین ها یا وسیله های نقلیه دیگر (بازیکنان باید به وسایل گران قیمت خویش احترام بگذارند)

6.7.3 ☆ هنگامی که شما در بازی حضور دارید حق مسخره و یا تحریک افراد و مشاغل را ندارید این اجازه به شما داده نمی شود که با گرفتن وسیله نقلیه متعدد از پارکینگ راه را مسدود و یا نظم راه را دچار اختلال کنید کشتن افراد و آسیب زدن به اموال و حتی صحبت با دیگران جهت مسخره بازی و خندیدن با دوستان خود در خارج از بازی برخورد سختی را در پی خواهد داشت

6.7.4 ☆ فقط حرکت با وسایل نقلیه (OFF-Road) مجاز به حرکت در مسیر های مال رو را دارند (مسیر هایی که جاده کشیده نشده و آسفالت نیست)

6.8 ☆ قانون (Sexual RolePlay)

6.8.1 ☆ رول پلی هایی که مشمول آرپی های سکشوال هستند از انواع : رفتار کردار گفتار اشاره و ... که به صورت مستقیم و غیر مستقیم باشد؛ شامل این قانون می شود

6.8.2 ☆ رول پلی هایی که مشمول آرپی های سکشوال هستند فقط زمانی مجاز می باشد که تمامی افرادی که در صحنه هستند به صورت (OOC) در چت قبول کنند که قابل ارائه دادن مدرک در صورت شکایت از پلیس باشد

6.9 ☆ قانون (No Crime Zone) یا (NCZ)

6.9.1 ☆ منطقه های خاصی در شهر می باشند که پلیس مجاز به انجام دادن هرگونه جرمی که صدمه جانی و مالی به شهروندان یا دولت بزند نمی باشد و پلیس قادر به سرپیچی از دستور ارگان های دولتی و فرار کردن از مامورین نمی باشد به این نقاط (NCZ) گفته می شود.

6.9.2 ☆ پلیس تحت تعقیب به هیچ عنوان حق فرار کردن و پناه گرفتن در مناطق (NCZ) را ندارد

6.9.3 ☆ پلیس در حین تعقیب و گریز می تواند از مناطق (NCZ) صرفاً گذر کند

6.9.4 ☆ هدف ایجاد مناطق (NCZ) به وجود آمدن فضایی به صورت کامل تحت محافظت و بدون جرم می باشد



☆ 6.9.5 لیست مناطق: (NCZ)

☆ 6.9.5.1 پلیس اداره (Los Santos Police Department LSPD)

☆ 6.9.5.2 اداره کلانتری (Blaine County Sherrif Department BCSD)

☆ 6.9.5.3 اداره فدرال (Federal Investigation Bureau FBI)

☆ 6.9.5.4 بیس ارتش (Los Santos Army Department)

☆ 6.9.5.5 مرکز بهداشت (Los Santos Medic Department LSMD)

☆ 6.9.5.6 زندان دولتی و رسمی دولت (Boilingbroke Prison)

☆ 6.9.5.7 محوطه مکانیکی (Los Santos Customs)

☆ 6.9.5.8 مناطقی که مربوط به شغل باشد (رختکن تحویل اجناس محل کار و ...)

☆ 6.9.5.9 سوپر مارکت ها

☆ 6.9.5.10 لباس فروشی ها

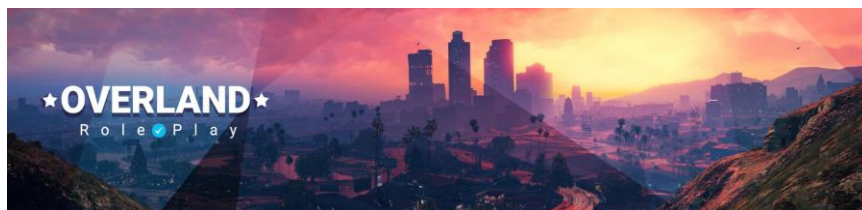
☆ 6.9.5.11 سلاح فروشی ها

☆ 6.9.5.12 خرید ماسک

☆ 6.9.5.13 مغازه تتو

☆ 6.9.5.14 آرایشگاه

☆ 6.9.5.15 خیابان تمامی خانه ها



6.10 ☆ مناطق Safe Zone

- 6.10.1 ☆ به طور کلی شامل مناطقی می باشد که هیچ گونه تهدیدی در آن وجود نداشته باشد
- 6.10.2 ☆ در این مناطق ارگان های دولتی حق دستگیری کسی را ندارند
- 6.10.3 ☆ در این مناطق خلافکاران حق هیچگونه جرمی از قبیل دزدی و خفت کردن ندارند
- 6.10.4 ☆ هرگونه قتل صدمه زدن به فرد ، اتوموبیل و وسایل با ارزش در این منطقه مجازات به شدت سنگینی در پی خواهد داشت
- 6.10.5 ☆ همه پارکینگ های موجود در شهر (Safe Zone) محسوب می شوند.
- 6.10.6 ☆ افراد حق ورود به منطقه (Safe Zone) همراه با اسلحه سنگین را ندارند
- 6.10.7 ☆ افراد اجازه ورود به منطقه (Safe Zone) به همراه اسلحه سرد یا گرم در دست خود را ندارند.

6.11 ☆ قانون Cop Baiting

- 6.11.1 ☆ تحریک نیروهای انتظامی (پلیس، شریف، اف بی آی و ارتش) که در نهایت دستگیری شخص را به همراه داشته باشد
- 6.11.2 ☆ تماس گرفتن با پلیس به قصد تله گذاشتن برای آنان و نظیر چنین سناریو هایی به جز گروگان گیری ختم به قانون (CB) می شود
- 6.11.3 ☆ بیرون کشیدن مامور پلیس به هر دلیلی بیرون (NCZ) برای آسیب زدن دزدی و (CB) ... حساب می شود
- 6.11.4 ☆ تهدید کردن نیروهای انتظامی در توثیت به هر نحوی شامل این قانون می شود و فرد متخلف در لیست wanted ارگان های نظامی قرار گرفته و نیروهای انتظامی در صورت مشاهده می توانند فرد مورد نظر را دستگیر کنند.
مثال : sheriff nasayeedam یا pd tarsoo kojaae? شامل این قانون می شود



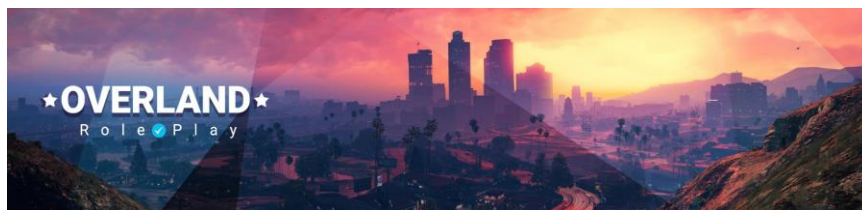
12.6 ☆ قانون Non-RP Driving

- 1.12.6 ☆ رانندگی نامتعادل و غیر معمول در حالت عادی کمتر اتفاق یا اتفاق نمی افتد در RP های سنگین
- 2.12.6 ☆ تعقیب گریز در جاده های خاکی ، تپه و کوه با ماشین هایی که در دسته off-road قرار نمی میگیرند

7 ☆ قوانین (pvp)

7.1 ☆ قوانین (Fear RolePlay)

- 7.1.1 ☆ قانون (Fear RP) به معنای اینست که کاراکتر شما در حالت عادی در برخی از موقعیت ها می بایست احساس خطر کند و این در زمان هایی اتفاق می افتد که جان و یا اموال و یا عزیزان کاراکتر شما در تهدید مستقیم بوده و طرف دیگر در صورت تمایل می تواند به به سادگی به شما عزیزان و یا اموال شما صدمه مستقیم وارد کند شما باید از قانون (FearRP) تابعیت کنید برای مثال زمانی که شخصی با اسلحه خود در فاصله نزدیک به سمت شما نشونه رفته و تلاش شما برای بیرون آوردن سلاح خودتون باعث مرگتون میشه قانون (FearRP) باید رعایت شود
- 7.1.2 ☆ مثال هایی برای مواقعی که جان شما عزیزان و یا اموالتون مورد تهدید قرار گرفته باشد:
- 7.1.2.1 ☆ زمانی که پیاده هستید و اسلحه ای از نزدیک به شما نشانه رفته شده
 - 7.1.2.2 ☆ زمانی که ماشین شما خاموش بوده و یا موتورش از کار افتاده و اسلحه ای از نزدیک به شما نشانه رفته باشد
 - 7.1.2.3 ☆ زمانی که اسلحه سمت شخص دیگری نشانه رفته باشد و آن شخص برای کاراکتر شما از ارزش بالایی برخوردار باشد (مانند خانواده)
 - 7.1.2.4 ☆ زمانی که خانه ماشین و یا لوازم گران قیمت شما در تهدید مستقیم نابودی قرار گرفته باشد
 - 7.1.2.5 ☆ زمانی که فرد تهدید کننده اسلحه اش را برای تایپ کردن با کیبورد پایین می برد جان و یا مال شما در خطر باقی می ماند
- 7.1.3 ☆ زمانی که تهدید مستقیم مالی و جانی برای شما یا عزیزانتان وجود ندارد نیازی به تابعیت از این قانون نیست
- 7.1.4 ☆ مثال هایی برای مواقعی که جان شما عزیزان و یا اموالتون مورد تهدید مستقیم قرار نگرفته باشد:



7.1.4.1 ☆ زمانی که شما در ماشین با موتور روشن باشید

7.1.4.2 ☆ زمانی که شما نیز مانند تهدید کننده اسلحه ای به سمت او نشانه گرفته باشید (در صورتی که تهدید کننده و تهدید شونده دارای تعداد برابر باشد یا تهدید کننده به علت سهل انگاری نشانه خود را از روی فرد مورد نظر برداشته باشد)

7.1.4.3 ☆ زمانی که فرد تهدید کننده دید خود را از روی تهدید شونده دست میدهد (مانند گذشتن ماشینی از بین طرفین) و یا برگرداندن روب خود از تهدید شونده به هردلیلی

7.1.5 ☆ به عنوان فردی که جان عزیزان و یا مالی در خطر مستقیم قرار دارد:

7.1.5.1 ☆ شما باید برای جان خود عزیزان و یا اموال گرانبها خود ارزش قائل شوید و با تهدید کننده همکاری کنید

7.1.5.2 ☆ شما مجاز به اطلاع دادن به پلیس دوستان و یا متحدان خود در صورت آتی بودن خطر نیستید (برای مثال فردی بر روی ماشین گرانبهای شما بنزین ریخته و در صورت عدم انجام خواسته او ماشین شما را به آتش می کشد)

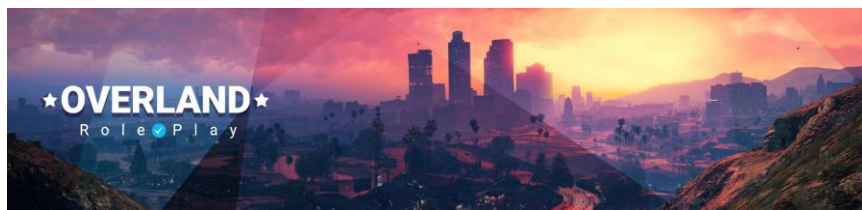
7.2 ☆ قانون (Random Death Match) یا (RDM)

7.2.1 ☆ قانون (RDM) به معنای کشتن و یا صدمه زدن به فردی (و یا اموال او) بدون داشتن دلیل کافی و قانع کننده (IC می باشد) هرگونه تخطی از این قانون مجازات سنگینی به همراه خواهد داشت

7.2.2 ☆ مثال هایی از دلایل کافی و قانع کننده برای صدمه زدن به دیگری (K.O.S) یا: (Kill On Sight)

7.2.2.1 ☆ اگر فردی تلاش به صدمه زدن به شما اموال شما (و یا دوستان و عزیزان شما) کند این شامل دستگیر شدن دوستان شما توسط پلیس به جرم سنگین نیز می شود

7.2.2.2 ☆ زمانی که فردی گزارش جرم سنگین شما را به پلیس بکند هرچند گزارش های ساده مانند عدم پارک مناسب خودرو شامل این نمی شود * زمانی که شما جان عزیزان و یا اموال فرد دیگری را در خطر مستقیم قرار دهید و آنها به خواسته شما تن ندهند و یا درخواست کمک از دیگران کنند



7.2.2.3 ☆ زمان که شما جان عزیزان و یا اموال فرد دیگری را در خطر مستقیم قرار دهید و آنها به خواسته شما تن ندهند و یا درخواست کمک از دیگران کنند

7.2.3 ☆ در صورتی که یک پلیس با فرد تهدید کننده تعامل و همکاری کند فرد تهدید کننده مجاز به کشتن او نیست

7.2.4 ☆ فرد تهدید کننده موظف به دادن زمان کافی برای گرفتن جواب قانع کننده (RP) و باید بیشتر از یک بار به فرد روبرو اخطار بدهد

7.2.5 ☆ فرد تهدید کننده مجاز نیست که فرد دیگری را مجبور به کشتن فرد ثالثی کند مگر اینکه فرد تهدید کننده دلیل کافی برای کشتن فرد ثالث را داشته باشد

7.3 ☆ قانون (Vehicle Death Match)

7.3.1 ☆ کشتن بازیکنان یا زیرگفتن آنان چه به صورت (IC) و (OOC) ممنوع می باشد؛ دلایلی چون: شوخی دزدی زیر گرفتن در موقعیت های رول پلی ممنوع می باشد

7.3.2 (Vehicle Death Match) ☆ به معنی صورت گرفتن (DeathMatch) با وسیله نقلیه بوده ولی به توضیح کلی چگونگی استفاده از وسیله نقلیه به عنوان سلاح می پردازد

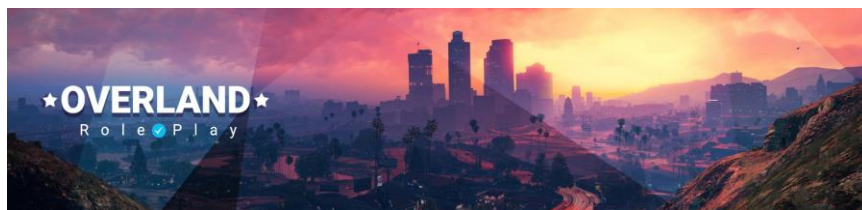
7.3.3 ☆ به طور کلی این قانون به معنی هرگونه صدمه وارد کردن به هر پلیس به وسیله وسایل نقلیه می باشد

7.3.4 ☆ وسیله نقلیه نباید در یک صحنه چند بار پشت سر هم استفاده شود و همچنین پارک با ماشین روی فرد دیگر خلاف این قانون است

7.3.5 ☆ رم کردن با ماشین و کوبیدن به موتور نیز جز این قانون به حساب میاید

7.4 ☆ قانون (Kill On Sight)

7.4.1 ☆ قانون (Kill On Sight) به معنای کشتن فرد دیگر بدون هیچ گونه ارتباط رول پلی با فرد دیگری می باشد



7.4.2 ☆ یک پلیمر مجاز است تا از (K.O.S) استفاده کند فقط در صورتی که دلایل کافی داشته باشد از دلایل بیشتر از 12 ساعت نگذشته باشد و طرفین شامل قانون (Life New) نشده باشند

7.4.3 ☆ زمانی که مجاز به استفاده از (K.O.S) هستید:

7.4.3.1 ☆ زندگی شما در گذشته توسط کسی تهدید شده بود (برای مثال در یک سرقت مسلحانه)

7.4.3.2 ☆ زمانی که جان دوستان و یا عزیزان شما در آسیب مستقیم قرار داشته باشد و یا در گذشته شاهد این اتفاق بوده اید

7.4.3.3 ☆ زمانی که اموال شما و یا عزیزان شما به ارزش بیش از (100.000) در خطر مستقیم قرار گرفته باشد

7.4.3.4 ☆ کشتن فردی حتما به مدارکی مانند اسکرین شات یا ریکورد نیاز دارد و در صورت نداشتن مدرک شما نمیتوانید فرد را بکشید

7.4.3.5 ☆ در صورتی که فردی ناخواسته به شما و یا اموالتان آسیب زد و از شما عذر خواهی کرد شما نمیتوانید به فرد آسیب بزنید

7.4.3.6 ☆ درگیری لفظی بین دو نفر شامل قانون K.O.S نمیشود

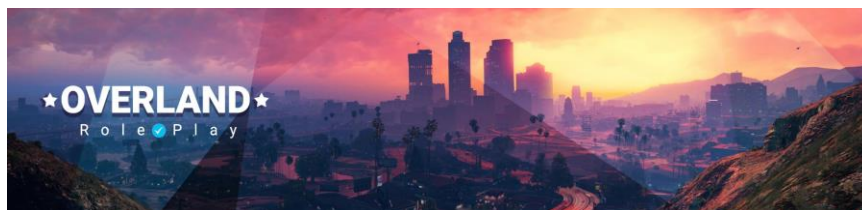
7.4.3.7 ☆ در صورتی که شخصی یک بار با شما تصادف کرد شما حق کشتن فرد را ندارید تنها در صورتی میتوانید آن فرد را بکشید که آن فرد بیش از 1 بار با ماشین شما تصادف یا رم کند

7.4.3.8 ☆ فقط گنگ ها میتوانند از نوع پوشش یکدیگر K.O.S بگیرند یعنی زمانی که دو گنگ لباس هم را تشخیص دهند و از یکدیگر K.O.S داشته باشند میتوانند با هم درگیر شوند

7.4.3.9 ☆ گنگ ها میتوانند پس از اتمام درگیری (دو دقیقه پس از آخرین کیل) به هم تیر خلاص بزنند البته با اربی نوشتاری (/me)

7.5 ☆ قوانین سرقت و یا کلاهبرداری

7.5.1 ☆ سارقین مجاز به سرقت از پلیمر های دیگر با رعایت تمامی اصول رول پلی می باشند و سارقین فقط میتوانند 3/1 (یک سوم) پول فرد را بردارند



7.5.2 ☆ سارقین مجاز نیستند تا قربانی خود را مجبور به کشیدن پول از (ATM) و یا فروختن ماشین و اموالش کنند

7.5.3 ☆ سارقین مجاز نیستند تلاش کنند تا اموالی که در صحنه جرم حضور ندارند را سرقت کنند برای مثال شما مجاز نیستید قربانی رو به جایی دیگر منتقل کنید فقط برای اینکه اموال دیگری از او بدزدید

7.5.4 ☆ سارقین می توانند تا قربانی خود رو فریب دهند و سپس از او سرقت کنند

7.5.5 ☆ پلیرها مجاز به سرقت از بازیکنی که بر روی زمین مجروح است و هیچ گونه ارتباط رول پلی با او برقرار نکرده اند نیستند

7.5.6 ☆ در صورت عدم حضور حداقل 2 نفر از نیروهای انتظامی (پلیس و شریف) بازیکنان مجاز به عمل های مجرمانه علیه بازیکنان دیگر نمی باشند

7.5.7 ☆ شما برای گرفتن رادیو فرد باید phone یا gps فرد رو از او سرچ و سپس از او بگیرید

7.6 ☆ قوانین (Assassination)

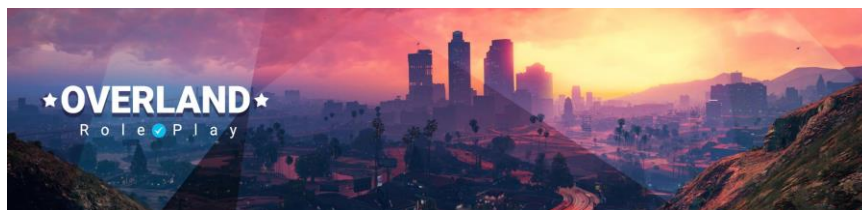
7.6.1 ☆ پلیرها مجاز به استخدام قاتل حرفه ای برای به قتل رساندن فرد دیگری هستند تنها در صورتی که طبق قانون (K.O.S مجاز به کشتن فرد دیگر باشند)

7.6.2 ☆ در زمان استخدام قاتل حرفه ای توسط پلیر هم پلیر و هم قاتل موظف به ثبت مدارک به صورت (OOC) هستند تا در صورت درخواست ادمین مدارک را ارائه دهند

7.6.3 ☆ در صورت به قتل رسیدن و یا حتی عدم موفقیت در قتل فردی که به او حمله شده باید توسط قاتل به صورت (OOC در جریان (Assassination) بودن موضوع قرار بگیرد

7.6.4 ☆ در صورت کشته شدن قاتل حرفه ای در حین اجرای قرارداد قانون (Life New) فعال شده و قرارداد قتل از بین می رود

7.6.5 ☆ برای شلیک کردن شما باید 2 بار به فرد قربانی هشدار داده و در صورت قبول نکردن و صرف نظر کردن از انجام دستورات اجازه شلیک دارد (قبل از شلیک باید به اندازه کافی به فرد مقابل وقت بدهید)



7.6.6 ☆ شلیک از هلیکوپتر ممنوع می باشد

7.6.7 ☆ محدودیت زمانی برای استخدام قاتل حرفه ای حداقل 12 ساعت می باشد

7.7 ☆ قوانین گروگان گیری و آدم ربایی

7.7.1 ☆ پلیرها زمانی می توانند اقدام به آدم ربایی و گروگان گیری کند که:

7.7.1.1 ☆ شما دلایل کافی طبق قانون (K.O.S) برای کشتن هدف خود دارید

7.7.1.2 ☆ شما توسط کسی استخدام شده اید و هدف خود جزوی از قرار داد شما هست

7.7.1.3 ☆ هدف گروگان گیری عضوی از گروه خلافکار حریف شما و یا عضوی از خانواده ای ثروتمند است

7.7.1.4 ☆ زمانی که شما اقدام به سرقت مسلحانه از جایی می کنید (به غیر از سوپرمارکت ها) شما می توانید گروگان هایی به عنوان ضمانت سرقت برای زمانی که پلیس رسید نگه دارید

7.7.1.5 ☆ گروگان گیری باید با کیفیت بالای رول پلی انجام شود

7.7.1.6 ☆ از گنگ خودتان نمی توانید کسی را به عنوان گروگان بگیرید و از آن سوء استفاده کنید

7.7.1.7 ☆ وقتی که پلیس جلوی شما را از حضور در منطقه ای را بگیرد به این معنی نیست که رول پلی در آن محل شروع شده اگر بدون مشارکت در رول پلی شلیک کنید به عنوان (RDM)

7.8 ☆ قوانین (Combat and RolePlay Logging)

7.8.1 ☆ پلیرها مجاز به خروج از سرور برای فرار از یک صحنه رول پلی و یا جلوگیری از اتفاقات منفی (IC) بر روی کاراکتر خود نیستند در صورتی که بازی شما کرش خورد شما موظفید تا به طرفین رول پلی اطلاع دهید و پس از وصل شدن مجدد به سرور رول پلی را ادامه دهید

7.8.2 ☆ در زمانی که پلیری به هر دلیل از سرور بیرون افتاد در زمان بازگشت او به سرور باید تمامی برتری هایی که قبل از خروج از سرور داشت را داشته باشد



7.8.3 ☆ هنگامی که شما بیهوش یا توسط پلیس دستگیر شده اید و یا حتی خودتان را در خطر دیدید حق خارج شدن از سرور را ندارید این کار به منظور حفظ پول کثیف یا وسایل شما انجام می گردد که متقابلاً برخورد سختی را در نظر گرفتیم توضیحات منطقی در کنار شاهدان عینی می تواند از محرومیت شما جلوگیری کند.

8 ☆ قوانین کلی کاراکترها

8.1 OOC - Out Of Character ☆

- 8.1.1 ☆ به طور کلی به زمانی گفته می شود که شما به عنوان بازیکن و خارج از جو بازی و خارج از کاراکتر خود صحبت و عملی انجام می دهید که به کاراکتر شما مربوط نمی شود
- 8.1.2 ☆ کاراکتر شما می تواند رفتار کاملاً متفاوت با شخص خود شما داشته باشد
- 8.1.3 ☆ در چت سرور نباید اضافی صحبت کنید و با دیگر افراد ارتباط بگیرید شما بایستی موارد حیاتی را داخل چت اعلام کنید مثل فراخوانی کاربری که با او به مشکل برخوردید
- 8.1.4 ☆ داشتن میکروفون سالم یکی از شرایط اصلی بازی کردن در سرور می باشد
- 8.1.5 ☆ استفاده از امکانات (OOC) برای رسیدن به نفع یا منافع (IC) به منظور (OOC & IC Mix) حساب می شود؛ این موضوع به سبب جلوگیری از اقداماتی مانند: استریم اسنایپ کامبت لاگین و ... می شود
- 8.1.6 ☆ زمانی که شما وارد سرور شدید تا 10 دقیقه حق شرکت در درگیری ها یا سناریو های خاص را ندارید به این دلیل که ممکن است شما از طریق نقض قانون متاگیمینگ شما از درگیری در بانک با خبر شدید و خودتان را به آن جا می رسانید و در (RP) اثر می گذارید.

8.2 IC - In Character ☆

- 8.2.1 ☆ زمانی که کاراکتر شما به عنوان شخص جداگانه ای از شما داخل دنیای ساختگی سرور اورلند زندگی کند و صحبت ها و عمل هایی که کاراکتر شما انجام می دهد به کاراکتر شما مرتبط باشد
- 8.2.2 ☆ کاراکتر شما می توانید رفتار کاملاً متفاوت با شخص خود شما داشته باشد



8.2.3 ☆ دستور (me/) زمانی کاربرد دارد که کاراکتر شما عملی بخواهد انجام دهد و انیمیشنی از انجام آن عمل وجود نداشته باشد

8.2.4 ☆ تمامی توضیحاتی که شامل رفتار شخص در (me/) هست به صورت (IC) بوده زیرا شخص تمامی آن عمل را انجام داده است

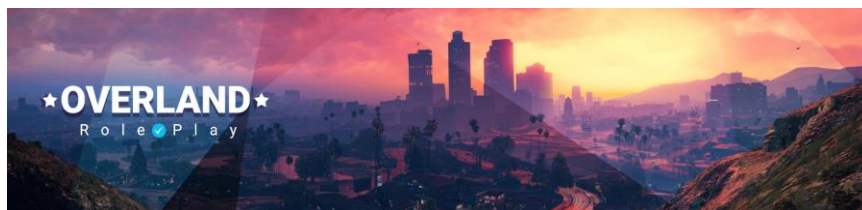
8.2.5 ☆ دستور (do/) به عنوان ادامه آربی انجام شده در (me/) محسوب می شود و روند آربی در این قسمت پیگیری می شود

8.2.6 ☆ پلیس به هیچ عنوان حق دروغ گفتن در (do/) ندارد و در صورت دروغ گفتن در این قسمت مجازات سنگینی به پی خواهد داشت



نکته مهم : سرچ کردن این آیتم ها از نیروهای انتظامی ممنوع می باشد و در صورت مشاهده در لاکر منازل و یا گنگ ها مرتبه اول جریمه ، مرتبه دوم جیل سنگین و مرتبه سوم ریست اکانت و مرتبه چهارم بن خواهد شد.

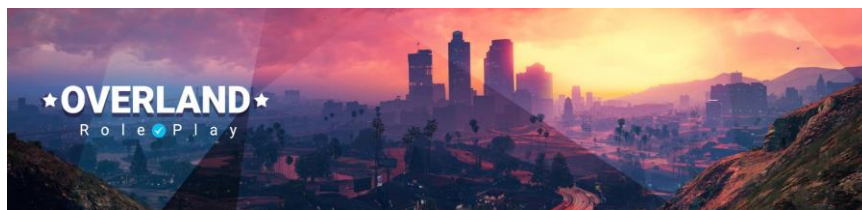
Taser – Nightstick-CarbineRifle-Special Carbine- PistolLmk2



☆ 9 سرقت های مسلحانه

☆ 9.1 گروگان گیری

- ☆ 9.1.1 در موقعیت های گروگان گیری حضور حداقل 1 نفر از کادر پزشکی لازمی می باشد
- ☆ 9.1.2 ارگان های دولتی مسئول همیشه یک نماینده به عنوان مذاکره کننده معرفی می کنند
- ☆ 9.1.3 شخص مذاکره کننده به هیچ عنوان حق حمل اسلحه را ندارد
- ☆ 9.1.4 گروگان گیر به هیچ عنوان در زمانی مذاکره حق آسیب رساندن به مذاکره کننده را ندارد
- ☆ 9.1.5 در صورت موفقیت آمیز نبودن مذاکرات افراد گروگان گیر باید پایان مذاکره را به مذاکره کننده اعلام کرده و به وی فرصت خروج را بدهند
- ☆ 9.1.6 کادر ضد گروگان گیر به هیچ عنوان تا قبل از تضمین سلامت گروگان حق شروع درگیری را ندارند
- ☆ 9.1.7 مبلغ ممکن برای درخواست از سمت گروگان گیر به ازای شهروند عادی: 700.000 اعضای بالا رده ارگان های دولتی: 900.000 و اعضای شهرداری: 1.200.000 می باشد
- ☆ 9.1.8 گروگان گیر حق تقاضای غیر ممکن را ندارد (مثال: درخواست هواپیما جهت فرار)
- ☆ 9.1.9 گروگان گیر تنها با حضور نیروی هوایی اجازه درخواست هلی کوپتر را دارند
- ☆ 9.1.10 برای اقدام به گروگان گیری حضور حداقل 2 نفر از کادر انتظامی الزامی می باشد
- ☆ 9.1.11 برای گروگان گیری محدودیتی برای افراد گروگان گیر و اعزام کادر اداره پلیس فدرال کلانتری و نیروی ضد شورش وجود ندارد
- ☆ 9.1.12 گروگان گیر حق دروغ گفتن در مورد تعداد گروگان (ها) را ندارد
- ☆ 9.1.13 در صورتی که گروگان توسط پلیس یا گروگان گیر ها بمیرد آربی به نفع گروگان گیر ها به اتمام میرسد
- ☆ 9.1.14 در صورتی که گروگان گیر ها درخواست غیر منطقی داشتند عملیات به تشخیص Fbi یا Cia شروع میشود اما گروگان نباید به دست پلیس کشته شود.

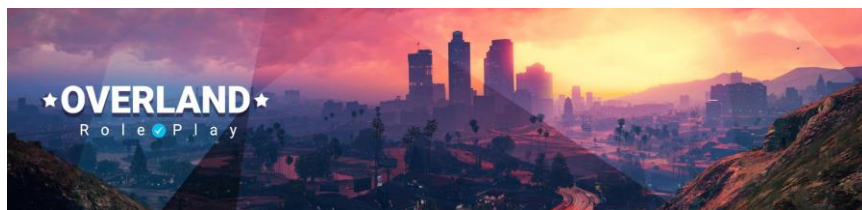


☆ 9.2 سرقت از سوپرمارکت

- 9.2.1 ☆ تعداد افراد برای سرقت فروشگاه در داخل شهر 2 به 2 می باشد
- 9.2.2 ☆ سارقین حق داشتن جوینر در سرقت فروشگاه داخل شهر را ندارند
- 9.2.3 ☆ یکی از سارقین میتواند در بام فروشگاه جاگیری نماید و پس از اعلام حکم تیر توسط پلیس اقدام به درگیری نماید
- 9.2.4 ☆ نیروی پلیس در صورت مشاهده یکی از سارقین بر روی بام فروشگاه می تواند حکم تیر را صادر کند
- 9.2.5 ☆ استفاده از هرگونه باگ و ایموت که موجب برتری نسبت به طرف مقابل داشته باشد، RP را فیل و فرد مورد نظر admin jail خواهد داشت
- 9.2.6 ☆ نیروهای پلیس موظف اند قبل از دادن اخطار و حکم تیر با سارقین صحبت و مذاکره کنند در غیر این صورت RP مجدداً ریست خواهد شد
- 9.2.7 ☆ استفاده از Q تنها جهت کاور گرفتن مجاز است و تیراندازی از حالت کاور غیر مجاز است
- 9.2.8 ☆ دست راست زدن نیز غیر مجاز است
- 9.2.9 ☆ اسلحه مجاز برای سارقین و پی دی پیستول های مجاز در شهر (Pistol, SnsPistol, Pistol.50, CombatPistol) (غیر از اسلحه های بلک لیست می باشد)
- 9.2.10 ☆ در صورت موفقیت نیروی پی دی می تواند درخواست پشتیبانی جهت انتقال سارقین نماید
- 9.2.11 ☆ سارقین می توانند به صورت IC قبل از کشته شدن و دستگیر شدن جهت آزاد نمودن خود از دوستان خود کمک بگیرند
- 9.2.12 ☆ تیم آزاد سازی سارقین پس از انتقال سارقین به ماشین توسط پلیس و در حال انتقال حق حمله به نیروی پلیس را دارند
- 9.2.13 ☆ تیم آزاد سازی در صورت موفقیت حق سرچ نیروی پلیس را ندارد
- 9.2.14 ☆ اگر نیروی پلیس بعد از راب و در هنگام فرار سارقین به راب شاپ رسید می تواند سارقین را تعقیب کند و در صورت موفقیت آنان را دستگیر کند
- 9.2.15 ☆ سارقان در سرقت سوپرمارکت می توانند از جلیقه ضد گلوله استفاده کنند

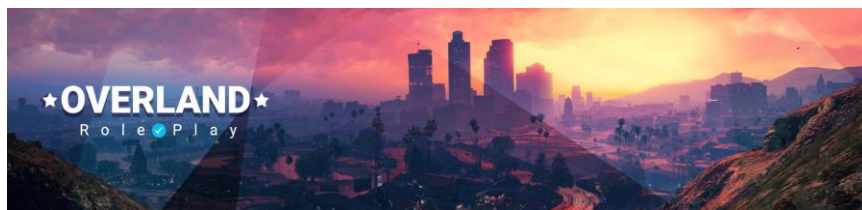
☆ 9.3 سرقت از سوپرمارکت خارج شهر

- 9.3.1 ☆ تعداد افراد برای سرقت فروشگاه های خارج از شهر 3 به 3 می باشد
- 9.3.2 ☆ سارقین می توانند در قالب این 3 نفر یک نفر جوینر برای سرقت از فروشگاه خارج شهر داشته باشند
- 9.3.3 ☆ جوینر پس از اتمام درگیری نیروی (پلیس\شریف) با سارقین داخل فروشگاه بایستی وارد درگیری شود
- 9.3.4 ☆ سایر قوانین همانند قوانین سرقت از فروشگاه داخل شهر است.



9.4 ☆ سرقت از بانک مرکزی

- 9.4.1 ☆ سرقت از بانک مرکزی در قالب 9 به 10 می باشد
- 9.4.2 ☆ تیم سارقین میتواند 2 عدد جوینر در قالب 9 نفر در خارج از بانک داشته باشد
- 9.4.3 ☆ نیروی پلیس در صورتی که توسط افراد جوینر تهدید نشوند و مدرک محکم بر ثبات سارق بودن افراد نداشته باشند به هیچ عنوان حق درگیری با آنها را ندارند.
- 9.4.4 ☆ افراد جوینر به هیچ عنوان حق شرکت در (RP) تا قبل از اتمام درگیری را ندارند
- 9.4.5 ☆ تیم پلیس میتواند در قالب 10 نفر 2 نیروی ویژه (سوات ، اف بی آی یا شریف) همراه با کلاه سه شات داشته باشد
- 9.4.6 ☆ سارقین می توانند در بانک مرکزی به همراه خود 3 گروگان داشته باشند
- 9.4.7 ☆ سارقین تا قبل از استقرار نیروی پلیس و مذاکره با ایشان حق درگیری ندارند
- 9.4.8 ☆ نیروی پلیس موظف است قبل از اخطار و حکم تیر با سارقین حتی در نبود گروگان مذاکره کنند
- 9.4.9 ☆ نماینده نیروی پلیس که به عنوان مذاکره کنند وارد بانک میشود می بایست خالی از هرگونه اسلحه سرد و گرم باشد
- 9.4.10 ☆ نیروی پلیس در صورت موفقیت آمیز بودن در عملیات بانک می توانند درخواست پشتیبانی کنند
- 9.4.11 ☆ تیم سارق در صورت پیروزی حداکثر 10 دقیقه فرصت سرچ و ترک کردن محل بانک مرکزی را دارند در غیر اینصورت مدیک می تواند نیروهای پلیس را از روی زمین بلند کند
- 9.4.12 ☆ حضور حداقل یک مدیک در RP بانک مرکزی الزامیست.
- 9.4.13 ☆ اسلحه های مجاز در بانک مرکزی انواع پیستول های مجاز در شهر و SMG و Assault Rifle برای تیم سارق و SMG و Carbine Rifle برای تیم پلیس و Special Carbine برای نیروی ویژه می باشد.



9.5 ☆ سرقت از بانک شمال شهر (شریف)

9.5.1 ☆ سرقت از بانک شمال شهر (شریف) در قالب 6 به 7 می باشد

9.5.2 ☆ تیم سارقین می تواند 1 عدد جویبر در قالب 6 نفر در خارج از بانک داشته باشد

9.5.3 ☆ نیروهای اعزامی به بانک شمال شهر اعضای شریف و نیروی ارتش می باشد در صورت کمبود نیرو نیروی شریف می تواند از پلیس درخواست پشتیبانی نماید

9.5.4 ☆ سارقین میتوانند همراه خود 2 گروگان داشته باشند

9.5.5 ☆ سایر قوانین همانند بانک مرکزی می باشد

9.6 ☆ سرقت از بانک ساحلی

9.6.1 ☆ سرقت از بانک ساحلی در قالب 4 به 5 می باشد

9.6.2 ☆ تیم سارقین می تواند 1 عدد جویبر در قالب 4 نفر در خارج از بانک داشته باشد

9.6.3 ☆ نیروهای اعزامی به بانک شمال شهر اعضای شریف و نیروی ارتش می باشد در صورت کمبود نیرو نیروی شریف می تواند از پلیس درخواست پشتیبانی نماید

9.6.4 ☆ سارقین می توانند همراه خود 1 گروگان داشته باشند

9.6.5 ☆ سایر قوانین همانند بانک مرکزی می باشد

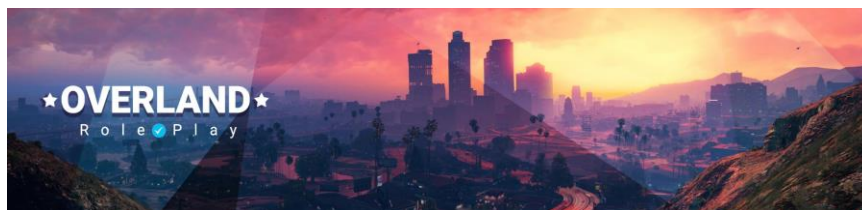
9.7 ☆ سرقت از بانک کنار اداره پلیس

9.7.1 ☆ سرقت از بانک پی دی در قالب 4 به 5 می باشد

9.7.2 ☆ تیم سارقین می تواند 1 عدد جویبر در قالب 4 نفر در خارج از بانک داشته باشد

9.7.3 ☆ سارقین می توانند همراه خود 1 گروگان داشته باشند

9.7.4 ☆ سایر قوانین همانند بانک مرکزی می باشد

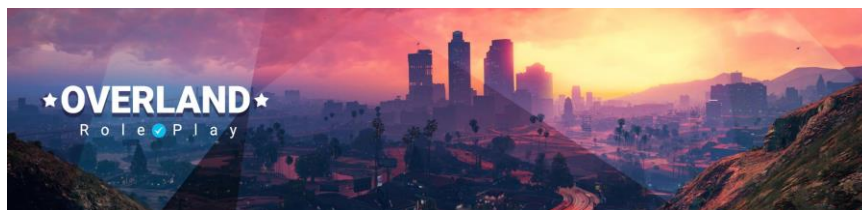


9.8 ☆ سرقت از اداره بیمه

- 9.8.1 ☆ سرقت از بیمه در قالب 6 به 7 می باشد
- 9.8.2 ☆ تیم سارقین می توانند 1 عدد جوینر در قالب همین 6 نفر در خارج از بیمه داشته باشد
- 9.8.3 ☆ نیروی پلیس در صورتی که توسط جوینر تهدید نشوند و مدرک محکم بر ثبات سارق بودن افراد نداشته باشد به هیچ عنوان حق درگیری با او را ندارند.
- 9.8.4 ☆ جوینر به هیچ عنوان حق شرکت در (RP) تا قبل از اتمام درگیری را ندارد.
- 9.8.5 ☆ تیم پلیس می تواند در قالب 7 نفر که 2 نفر از آنها نیروی ویژه (سوات یا فدرال) با کلاه سه شات هستند حضور داشته باشد
- 9.8.6 ☆ سارقین می توانند در بیمه به همراه خود 2 گروگان داشته باشند
- 9.8.7 ☆ حداکثری 2 نفر از سارقان بیمه میتوانند روی پشت بام بیمه قرار بگیرند
- 9.8.8 ☆ نیروی انتظامی موظف به بررسی تمام ورودی ها ، اتاق ها و پشت بام بیمه می باشد
- 9.8.9 ☆ نیروی انتظامی در صورت مشاهده سارقان روی پشت بام (به وسیله ایکس ری) میتوانند حکم تیر را صادر کنند
- 9.8.10 ☆ سایر قوانین همانند بانک مرکزی می باشد

9.9 ☆ سرقت از جواهری

- 9.9.1 ☆ سرقت از جواهری در قالب 4 به 1+4 می باشد
- 9.9.2 ☆ سارقین می توانند همانند سرقت از بانک دارای 1 نفر جوینر باشند
- 9.9.3 ☆ کادر نیروی انتظامی می تواند از 4 نفر اعضای اداره پلیس به علاوه یک نفر نیروی قرضی از نیروی ضد شورش یا اداره فدرال باشد
- 9.9.4 ☆ سارقین به هیچ عنوان نمی توانند قبل از مستقر شدن نیروی پلیس و ورود مذاکره کننده شروع به درگیری کنند
- 9.9.5 ☆ برای مستقر شدن سارقین دو نفر روی سقف خود ساختمان جواهری



9.9.6 ☆ صرفاً یک ساختمان سمت شمال و یک ساختمان سمت جنوب نه بیشتر

9.9.7 ☆ داخل کوچه جواهری فقط یک نفر از سارقین می تواند حضور داشته باشد

9.9.8 ☆ سارقین می توانند 1 گروگان همراه خود داشته باشند

9.9.9 ☆ کادر انتظامی هیچ اطلاعی در مورد محل فروش جواهرات ندارند

9.9.10 ☆ سایر قوانین همانند سرقت در بانک مرکزی می باشد

9.9 ☆ سرقت از لابراتوری تریاک

9.10.1 ☆ تعداد افراد در سرقت تریاک نامحدود می باشد

9.10.2 ☆ سارقین می توانند در خارج از ساختمان کمین کنند و بعد از صدور حکم تیر توسط نیروهای انتظامی شروع به

درگیری کنند نیروی انتظامی نیز موظف است تمام منطقه را بررسی کند

9.10.3 ☆ نیروی انتظامی اعزامی به سرقت تریاک نیروهای شریف و ارتش می باشد در صورت عدم تکمیل نیروها میتوانند از نیروی پلیس درخواست پشتیبانی نمایند

9.10.4 ☆ حداکثر 3 نفر از نیروهای انتظامی با لباس نیروی ویژه حق شرکت در درگیری را دارند

9.10.5 ☆ اسلحه مجاز برای درگیری در سرقت تریاک برای سارقین SMG، Micro SMG و Assault Rifle و برای نیروهای انتظامی SMG، Carbine Rifle و نیروی ویژه Special Carbine می باشد.

9.10.6 ☆ سارقین می توانند تا 3 گروگان در سرقت تریاک به همراه خود داشته باشند قوانین گروگان گیری مانند سایر سرقت ها می باشد



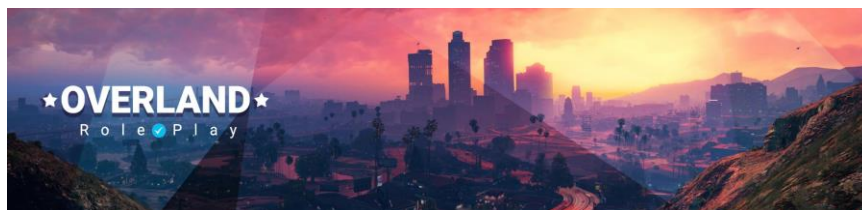
10 ☆ قوانین مربوط به مواد مخدر

- 10.1 ☆ کادر انتظامی به هیچ عنوان اطلاعی از محل کشت فراوری و فروش مواد مخدر ندارند
- 10.2 ☆ تجارت مواد مخدر زیر نظر و بر عهده کارتل می باشد
- 10.3 ☆ به غیر از خانواده هایی که بر طبق تعهد و نظر خانواده های دیگر مسئول تجارت یک نوع مواد می باشند اشخاص دیگری حق ارتکاب جرم دستبند زدن یا گشتن افراد در محل های مربوط به مواد ندارند
- 10.4 ☆ مسئول حفاظت و حراست زمین های مواد مخدر به عهده خانواده کارتل می باشد
- 10.5 ☆ تنها نیروهای کارتل در صورت مشاهده فرد متجاوز که بدون هماهنگی وارد زمین های مواد مخدر شده است حق زدن تیر خلاص به فرد مورد نظر را دارد



11 ☆ قوانین مربوط پلیس

- 11.1 ☆ افسرهای اداره پلیس اشخاص بسیار محترم بوده و برای جان شهروندان ارزش بسیار بالایی قائل هستند
- 11.2 ☆ خلافکاران و مجرمان نیز جزو شهروندان هستند
- 11.3 ☆ نیروی پلیس به هیچ عنوان حق بی احترامی به شهروندان را ندارد
- 11.4 ☆ هر افسر پلیس مأمور به حمل یک عدد (Stick Night) یک عدد (Taser) و یک عدد سلاح کمری- (Auto- Semi) می باشند
- 11.5 ☆ تمامی (Pistol) ها به جز (Pistol AP) در دسته بندی (Auto-Semi) قرار می گیرند
- 11.6 ☆ پس از دستگیری مجرمان در صورت صلاح دید رئیس اداره پلیس و با هماهنگی نیروی ویژه مجرمان به زندان مرکزی منتقل می شوند
- 11.7 ☆ نیروی پلیس در سرقت ها به هیچ عنوان حق شروع درگیری با سلاح گرم را ندارند
- 11.8 ☆ نیروی پلیس در صورت مشکوک شدن و داشتن دلیل درست اجازه متوقف کردن شهروندان و بازرسی آن ها دارند



11.9 ☆ در صورتی که شهروندی بدون دلیل درست متوقف شده باشد و یا مورد بدرفتاری مأمورین انتظامی قرار بگیرد حق شکایت کردن به رئیس اداره پلیس را دارند و رئیس اداره موظف به رسیدگی به شکایات شهروندان می باشد

11.10 ☆ بخش پلیس راهور نیروی پلیس مسئول رسیدگی به تخلفات جاده ای و (Stop Traffic) می باشد

11.11 ☆ رئیس اداره پلیس مسئول ارجاع پرونده های مشکل و بدون راه حل به اداره فدرال می باشد

11.12 ☆ تمامی افرادی که مشکوک به عضو بودن در خانواده های خلافکار شهر هستند باید با همکاری اداره فدرال به ساختمان فدرال برای بازجویی منتقل شوند

11.13 ☆ فرمانده عملیات در سرقت ها همیشه رئیس اداره پلیس یا نماینده وی می باشد فقط در صورت موافقت ایشان فرماندهی عملیات به شخص دیگری منتقل می شود

11.14 ☆ نیروهای اداره پلیس در حضور کادر اداره کلانتری بدون هماهنگی با اداره کلانتری اجازه شرکت در سرقت ها و درگیری های خارج از شهر را ندارند

11.15 ☆ نیروهای اداره پلیس برای انجام عملیات در خارج از شهر نیاز به هماهنگی با نیروی کلانتری دارند

11.16 ☆ اگر تعقیب و گریز به خارج از شهر ادامه پیدا کند مرکز پلیس (Dispatch) موظف است به نیروهای اداره کلانتری اطلاع دهد



12 ☆ قوانین اداره فدرال (FBI)

- 12.1 ☆ اداره فدرال بالا مقام ترین ارگان دولتی شهر بوده و مسئول نظارت بر دیگر ارگان های دولتی می باشد
- 12.2 ☆ مامورین اداره فدرال اشخاص به شدت مودب حرفه ای و خوش برخورد هستند
- 12.3 ☆ بالامقام بودن مامورین اداره فدرال نسبت به اداره پلیس به هیچ عنوان به معنی اجازه داشتن برای دستور دادن به نیروهای پلیس نیست
- 12.4 ☆ مامورین اداره فدرال تنها در صورتی حق دستور دادن به نیروهای پلیس یا شریف دارند که مامور مذکور به صورت قرضی تحت امر مامورین فدرال قرار گرفته باشد
- 12.5 ☆ وظیفه اداره فدرال تشخیص و دستگیر کردن نیروهای فاسد اداره های دولتی اعم از دپارتمان پلیس بیمارستان و کلانتری ها رسیدگی به موقعیت های گروگان گیری تروریسم و پیگیری خرید و فروش مواد مخدر و اسلحه می باشد
- 12.6 ☆ اداره فدرال در بخش عملیاتی می تواند شامل 2 مامور باشد
- 12.7 ☆ اداره فدرال مسئول پیدا کردن مقر عملیاتی خانواده های خلافکار شهر و از بین بردن آنها می باشد



12.8 ☆ فرآیند حمله به خانواده های خلافکار یا (Raid) با همکاری اداره پلیس کلانتری و گروه ضربت (S.W.A.T) می باشد

12.9 ☆ عمده عملیات اداره فدرال به صورت اطلاعاتی می باشد

12.10 ☆ مامورین فدرال صرفاً با لباس فرم و گردن آویز (IAA) شناخته می شود

12.11 ☆ مامورینی که در حال انجام وظیفه نباشند به هیچ عنوان حق دستگیری یا درگیری را ندارند و برای این امر باید درخواست نیروی عملیاتی که با لباس فرم باشند باید بکنند

12.12 ☆ مامورین اداره فدرال به هیچ عنوان حق گشت زدن داخل شهر را ندارند

12.13 ☆ مامورین اداره فدرال حق برتن کردن لباس فرم اداره فدرال در موقعیت های غیررسمی و غیر نیاز را ندارند

12.14 ☆ بخش عملیاتی اداره فدرال حق درگیری داخل شهر علی الخصوص با اسلحه سنگین را ندارند





13 ☆ قوانین اداره کلانتری (Sheriff)

- 13.1 ☆ وظیفه اداره کلانتری یا (Sheriff) برقراری امنیت در جاده های خارج شهر و روستاهای حومه شهر می باشد
- 13.2 ☆ گشت جاده ای و ایست بازرسی بزرگراه ها بر عهده کلانتری می باشد
- 13.3 ☆ رسیدگی به سرقت های خارج از شهر اعم از سوپرمارکت ، بانک شمال شهر ، بانک ساحلی و سرقت تریاک از جمله وظیفه های اداره کلانتری می باشد
- 13.4 ☆ نیروهای اداره شریف برای انجام عملیات داخل شهر نیاز به اجازه و هماهنگی با اداره پلیس دارند.
- 13.5 ☆ اداره شریف موظف است در صورت حاضر نبودن کادر عملیاتی خود برای شرکت در سرقت از بانک شمال شهر یا درگیری های پیش آمده از نیروی ضربت یا اداره پلیس درخواست کمک کند.



14 ☆ قوانین نیروی ضربت (SWAT)

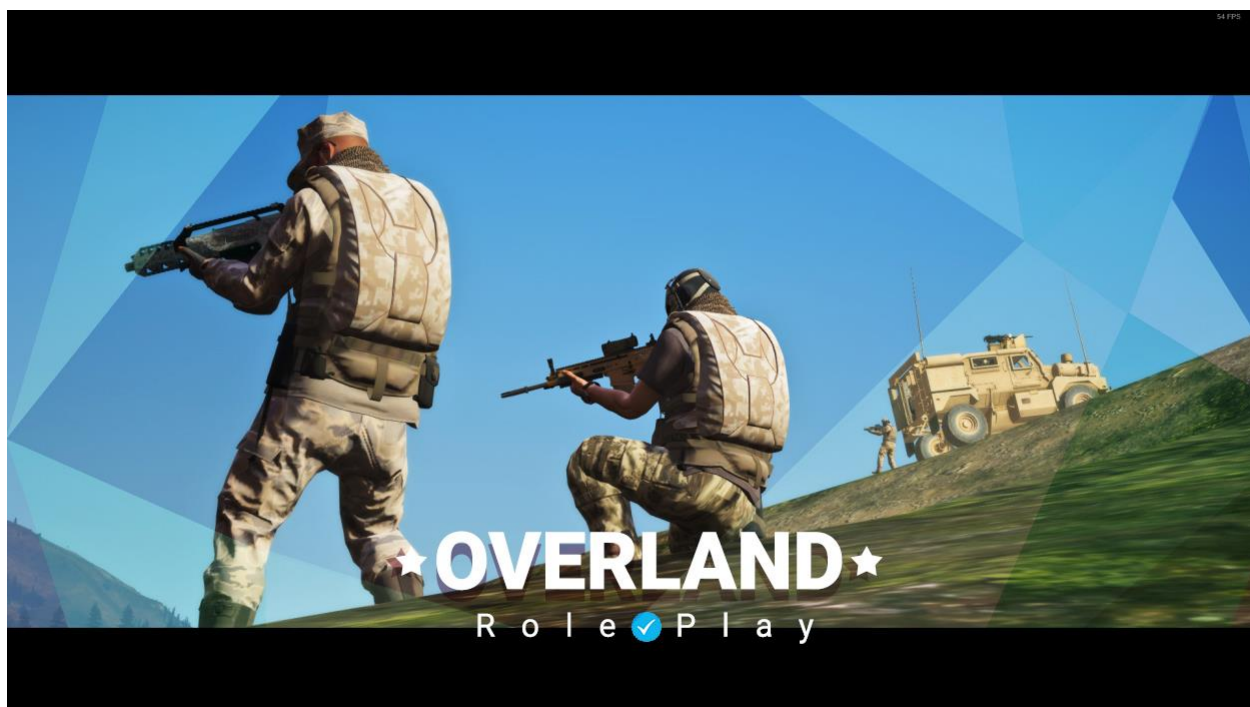
- 14.1 ☆ نیروی ضربت اداره ای مجزا اما زیر مجموعه اداره پلیس می باشد
- 14.2 ☆ نیروی ضربت دارای تجهیزات نظامی اعم از : اسلحه های سنگین نظامی دوربین های حرارتی و اسلحه دوربرد (Rifle Sniper می باشد)



14.3 ☆ نیروی ضربت بدون اجازه و درخواست رئیس اداره پلیس حق شرکت در هیچ درگیری را ندارد

14.4 ☆ نیروی ضربت دارای فرمانده عملیات مجزا می باشد که باید با تعامل با فرمانده عملیات پلیس کار کند

14.5 ☆ نیروی ضربت در صورت نیاز وظیفه آموزش دادن کادر عملیاتی اداره پلیس در مورد برخورد کردن با درگیری های گروگان گیری و سرقت از بانک را دارند



15 ☆ ارتش (Army)

15.1 ☆ ارتش اورلند از تکاوران و نیروهای زبده ای تشکیل شده است که برای نبردهای سنگین و شرایط سخت آموزش دیده اند

15.2 ☆ نیروهای ارتش مجاز به حمل و استفاده از اسلحه سنگین در تمام ماموریت های خود چه داخل و چه خارج شهر را دارند

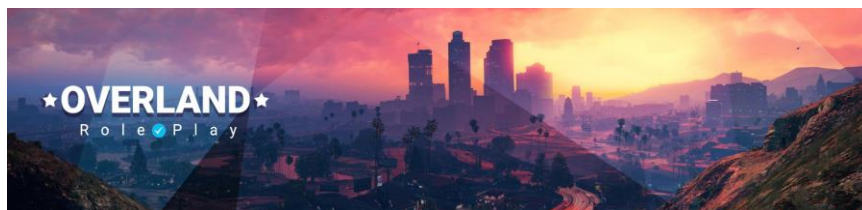
15.3 ☆ وظیفه نیروی ارتش حفاظت از مردم اورلند در برابر خطرات و جنگ های بحرانی است

15.4 ☆ حمله به خانواده های بزرگ شهر شامل مافیا ، کارتل و داعش از وظایف ارتش می باشد

15.5 ☆ ارتش می تواند در تریاک رابری به کمک شریف شرکت کند

15.6 ☆ در سرقت از بانک های خارج شهر ارتش به عنوان نیروی ویژه می تواند شرکت کند

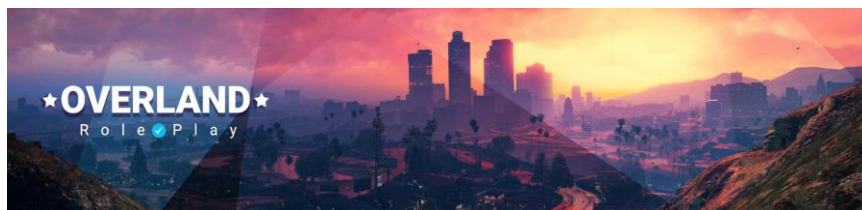
15.7 ☆ درگروگان گیری های خارج شهر ارتش می تواند حضور داشته باشد



- ☆ 15.8 حکومت نظامی توسط نیروهای ارتش انجام می گیرد
- ☆ 15.9 حکومت نظامی با هماهنگی ادمین فکشن ارتش و ادمین فکشن شریف صورت میگیرد
- ☆ 15.10 ارتش مسئول توزیع اسلحه های نیروهای انتظامی شریف و پلیس می باشد
- ☆ 15.11 اسکورت محموله اسلحه ها توسط ارتش صورت میگیرد
- ☆ 15.12 حمله به داعش با مدیریت ارتش و شریف و در صورت نیاز با پشتیبانی پلیس بر اساس قوانین مربوط به رید صورت می گیرد
- ☆ 15.13 نیروهای ارتش در صورت موفق شدن در رید با گروه داعش میتوانند تیر خلاص نیروهای داعش را بزنند
- ☆ 15.14 در صورت درخواست پشتیبانی از طرف نیروهای پلیس ارتش میتواند تنها در سرقت بانک مرکزی و سرقت بیمه حضور پیدا کند و مجاز به شرکت در سرقت جواهری و فروشگاه ها نمی باشد.
- ☆ 15.15 ارتش می تواند با هماهنگی پی دی در فایت های سنگین خیابانی وارد عمل شود تا آرامش را به شهر بازگرداند
- ☆ 15.16 ارتش می تواند با هماهنگی نیروهای شریف در ایست بازرسی شریف حضور پیدا نماید.
- ☆ 15.17 هیچ یک از مردم عادی حق ورود به بیس ارتش را ندارند، در صورت مشاهده نیروهای ارتش می توانند به فرد مورد نظر تیراندازی کنند
- ☆ 15.18 سایر نیروهای نظامی نیز بایستی با هماهنگی از پیش انجام شده با ارتش وارد بیس ارتش شوند.

☆ 16 قوانین لیگ قاتلین (League Of Assassins)

- ☆ 16.1 لیگ قاتلین یک سازمان بسیار مخوف و مخفی می باشد که وظیفه قتل های قراردادی را بر عهده دارد
- ☆ 16.2 این سازمان دارای یک مامور مشخص برای بستن قرار داد می باشد که وظیفه ترتیب دادن قرارداد ها و رساندن آنها به افراد بالا رده می باشد
- ☆ 16.3 قیمت قرارداد های رده پایین برای شهروندان معمولی 100.000 می باشد
- ☆ 16.4 در قرارداد ها ارائه دادن مدارک (OOC) و ثبت کردن آنها توسط سازمان الزامی می باشد تا در صورت درخواست ادمین قابل ارائه باشد
- ☆ 16.5 برای شروع یک قرارداد نیاز به (K.O.S) می باشد
- ☆ 16.6 برای شروع قرارداد برای هر شخص 24 ساعت محدودیت وجود دارد



17 ☆ قوانین خفت گیری

- 17.1 ☆ تعداد افراد لازم برای خفت گیری دو برابر فرد خفت شده می باشد
- 17.2 ☆ حق خفت کردن افراد در لباس شغلی آنها را ندارید (مدیک ، پلیس ، تاکسی و مشاغل دارای لباس جاب سنتر)
- 17.3 ☆ فردی در لباس مشاغل حق خفت کردن کسی را ندارد
- 17.4 ☆ 2- همزمان حداکثر می توان 2 نفر را خفت کرد
- 17.5 ☆ تنها میتوان اسلحه (سرد و گرم) و یک سوم پول داخل جیب فرد خفت شده را برداشت (از دست زدن به سایر آیتم ها مثل خشاب، سایلنسر، گریپ، اسکین طلایی خود داری شود)
- 17.6 ☆ مکان هایی که خفت گیری در آن ممنوع است، تمامی مناطق NCZ و خیابان جلوی آنها ، تمامی خیابان هایی که دارای سرعت گیری می باشند
- 17.7 ☆ در صورت اینکه گروه خفت کننده و خفت شده هر دو سوار ماشین باشند گروه خفت کننده موظف به اخطار به صورت s/ به سوژه مورد نظر است در غیر این صورت RP فیل خواهد شد
- 17.8 ☆ اگر خفت گیرها پیاده و خفت شونده سوار بر ماشین در حال حرکت باشد به هیچ وجه مجاز به تیراندازی به طرف ماشین جهت توقف آن نمی باشند
- 17.9 ☆ پس از اینکه سوژه مورد نظر خفت شد ، خفت گیرها باید فرصت عکس العمل به فرد خفت شونده را بدهند تا بتواند به دستورات آنها پاسخ دهد، در غیر این صورت اگر سریعاً اقدام به کشتن فرد مورد نظر کنند RP فیل خواهد شد.
- 17.10 ☆ در صورتی که فرد خفت شده با ضاربان همکاری نمود به هیچ وجه اجازه کشتن فرد را ندارید در غیر این صورت شامل قانون kill Bedoon K.O.S شده و برای شما جیل در بر خواهد داشت.
- 17.11 ☆ هرگونه خفت گیری بدون داشتن ماسک ممنوع است در صورت مشاهده برخورد جدی خواهد داشت (حتی اگر یک نفر از خفت گیرها ماسک نداشته باشد همه افراد خفت گیر مجازات می شوند)
- 17.12 ☆ خفت گیرها مجاز به بردن فرد/ افراد خفت شده به مکان هایی مانند سد جهت آزار و اذیت این افراد نمی باشند
- 17.13 ☆ خفت گیرها مجاز به فریب دادن فرد و انتقال وی به مکان خلوت یا خارج شهر هستند.



17.14 ☆ خفت گیرها در صورت مشاهده نیروی انتظامی (پلیس ، شریف ، اف بی آی و ارتش) آرپی را تمام و بایستی فرار کنند) انجام

قانون (FearRP)

17.15 ☆ فرد خفت شونده میتواند به اداره پلیس مراجعه کرده و مشخصات خفت گیرها را در اختیار نیروهای پلیس یا شریف قرار دهد

17.16 ☆ پس از ثبت شکایت فرد خفت شده نیروی نظامی موظف به حفاظت از فرد مذکور به مدت 30 دقیقه می باشد.

17.17 ☆ خفت گیرها نیز بعد از خفت کردن یک فرد 30 دقیقه مجاز به خفت کردن جدیدی نمی باشند.

17.18 ☆ در صورتی که خفت گیرها فردی را در مقابل چشم حداقل 3 نفر دیگر خفت کنند به دلیل قانون fear rp بایستی صحنه را سریع ترک کنند

17.19 ☆ در صورتی که فردی عمل خفت گیری را مشاهده کرد می بایست سریعاً به پی دی اطلاع دهد

17.20 ☆ فرد خفت شونده میتواند در صورت توانایی قبل از خفت شدن به پلیس این قضیه را اطلاع دهد به صورت پیام Kheftgiri در صورت توقف و گرفتن ایم روی سر شما مجاز به انجام این کار نمی باشید.

18 ☆ قوانین فایت بین دو گنگ

18.1 ☆ گنگ ها جهت انجام فایت خیابانی حتما باید دارای مدرک IC معتبر قابل ارائه (منظور رکورد و اسکرین شات) جهت انجام فایت را داشته باشند، در غیر این صورت با گنگ مورد نظر برخورد خواهد شد.

18.2 ☆ انجام فایت گنگ به گنگ حداکثر 4 به 4 با اسلحه های سبک شامل پیستول ها و اسلحه های سرد می باشد

18.3 ☆ فایت خارج شهر در قالب نامحدود می باشد که افراد دو گنگ می توانند از اسلحه سنگین جهت فایت استفاده کنند

18.4 ☆ افراد گنگ در فایت درون شهر به هیچ عنوان نمی توانند بیشتر از این تعداد درخواست پشتیبانی کنند.

18.5 ☆ پس از اتمام فایت کسی از اعضای دو گنگ حق جویین شدن برای ادامه فایت را ندارد.

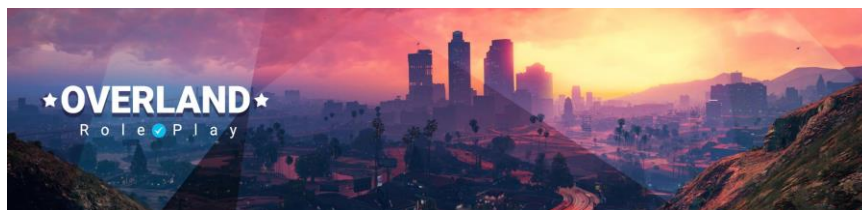
18.6 ☆ گنگ برنده پس از اتمام درگیری حق زدن تیر خلاص را دارد



- 18.7 ☆ پس از درگیری K.O.S دو گنگ از هم به پایان می رسد و گنگ بازنده به خاطر این قضیه حق درگیری مجدد را ندارد به دلیل قانون Newlife
- 18.8 ☆ گنگ برنده مجاز به گشتن افراد کشته شده است.
- 18.9 ☆ در صورت مشاهده پلیس در صحنه (حداقل دو پلیس) فایت پایان می یابد و افراد دو گنگ مذکور بایستی اقدام به فرار نمایند fear rp
- 18.10 ☆ نیروهای پلیس در صورت مشاهده فایت بایستی اقدام به درخواست نیروی پشتیبانی نمایند
- 18.11 ☆ نیروهای پلیس موظفند ابتدا به افراد در حال فایت اخطار دهند و سپس اقدام به تیراندازی نمایند
- 18.12 ☆ افراد در حال فایت قبل از اخطار پلیس اجازه تیراندازی به سمت پلیس را ندارند
- 18.13 ☆ نیروهای پلیس می توانند در صورت بودن تعداد کافی اقدام به تعقیب افراد در حال فایت نمایند
- 18.14 ☆ افراد گنگ مجاز به استفاده از Micro SMG در صورت عدم استفاده از Car Abuse (توقف ماشینی که از پشت ضدگلوله است و فرد از پشت ماشین اقدام به تیراندازی می کند) می باشند.

19 ☆ قوانین فایت بین نیروی انتظامی و گنگ

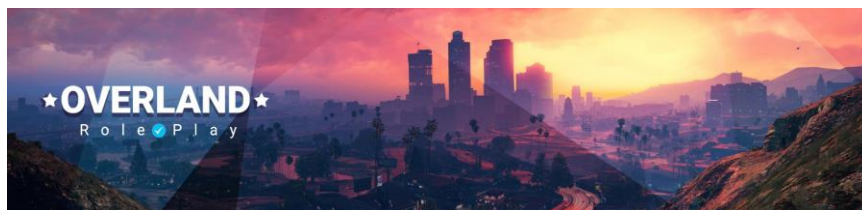
- 19.1 ☆ گنگ ها جهت انجام فایت با پی دی بایستی دلیل معتبر IC جهت ارائه داشته باشند، در غیر این صورت با گنگ مورد نظر برخورد خواهد شد
- 19.2 ☆ فایت گنگ به پلیس در قالب 6 به 8 که نیروهای پی دی مجاز به استفاده از اسلحه سنگین SMG , Carbine Rifle در فایت خیابانی می باشد در فایت خارج شهر اعضای گنگ مجاز به استفاده از اسلحه سنگین جهت فایت با نیروهای انتظامی را ندارند
- 19.3 ☆ نیروی سوات حق ورود به فایت خیابانی را به هیچ عنوان ندارد
- 19.4 ☆ نیروهای پلیس در صورت برنده شدن در فایت جهت انتقال مجرمین میتوانند درخواست 70-10 پشتیبانی داشته باشند.
- 19.5 ☆ افراد گنگ حق تیر خلاص زدن به نیروهای انتظامی را به هیچ وجه ندارند و بالعکس نیروهای انتظامی حق زدن تیر خلاص به افراد گنگ را ندارند
- 19.6 ☆ در صورتی که نیروهای گنگ برنده فایت شدند، موظف اند وسایل ارتباطی نیروهای انتظامی را بگیرند و برعکس این قضیه



- ☆19.7 نیروهای گنگ در صورت پیروزی مجددا حق درگیری تا داشتن K.O.S جدید ندارند
- ☆19.8 نیروهای پی دی در صورت برنده شدن، مجاز به درگیری مجدد با افراد گنگ مورد نظر را ندارند
- ☆19.9 پس از اتمام درگیری در صورت پیروزی نیروهای انتظامی، یک نفر جوینر از سمت گنگ جهت کمک به آزادی دوستان خود می تواند به آرپی ملحق شود. در صورتی که قبل از اتمام درگیری به صورت IC به جوینر اطلاع داده باشند
- ☆19.10 افراد گنگ در صورت پیروزی حق برداشتن اسلحه سنگین نیروهای انتظامی را ندارند (نیروی انتظامی می بایست علاوه بر SMG یک عدد پیستول، تیزر و باتوم به همراه داشته باشد)
- ☆19.11 نیروهای گنگ در صورت پیروزی پس از ریوایو همه اعضای ایشان حداکثر 5 دقیقه فرصت دارند تا نیروهای انتظامی را سرچ کرده و محل را ترک کنند در غیراینصورت شامل قانون fear RP و PG شده و آرپی به نفع نیروهای انتظامی به پایان میرسد

☆20 قوانین رید بین نیروی انتظامی و گنگ

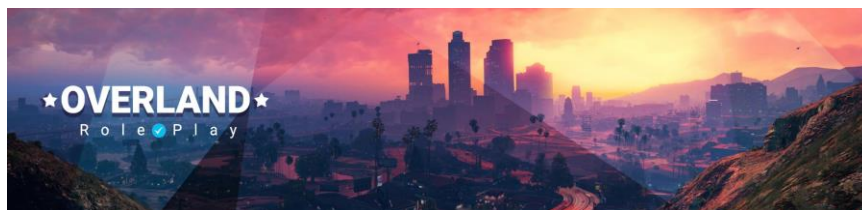
- ☆20.1 قبل از حمله نیروهای انتظامی به گنگ نیروی فدرال موظف است که مدارک معتبر کاملاً IC و قابل ارائه شدن در OOC داشته باشد
- ☆20.2 نیروهای انتظامی (فدرال، پلیس، شریف و ارتش) پس از تایید شدن مدارک موجود با مدیریت سرپرست نیروی فدرال (در صورت نبود فدرال نیروی پلیس) برنامه ریزی حمله به بیس مورد نظر را حداکثر تا 1 روز بعد از ارائه مدارک انجام دهند
- ☆20.3 نیروهای انتظامی حداکثر 2 روز پس از برنامه ریزی فرصت حمله به بیس گنگ را دارند، در غیراینصورت حمله لغو خواهد شد و نیروهای فدرال مجدداً می بایست به دنبال مدارک جدید جهت حمله به گنگ مذکور پیدا کنند.
- ☆20.4 قبل از حمله نیروهای انتظامی ارشدهای نظامی هر نیرو با گنگ مذکور ملاقات و مذاکره کنند و هماهنگی های لازم را انجام دهند
- ☆20.5 پس از آن با هماهنگی ادمین فکشن گنگ ها و ادمین فکشن نیروهای انتظامی برنامه رید انجام خواهد شد
- ☆20.6 تعداد افراد جهت حمله نیروی انتظامی به بیس گنگ 25 به 25 نفر می باشد که 5 نفر از اعضای نیروی انتظامی حق داشتن کلاه سه شات را دارند
- ☆20.7 اسلحه مجاز برای رید گنگ برای نیروهای انتظامی SMG و Carbine Rifle و نیروی ویژه Special Carbine و اعضای گنگ Micro SMG و SMG می باشد.
- ☆20.8 تعداد اعضای گنگ به همراه کمک از متحد ایشان 25 نفر می باشد



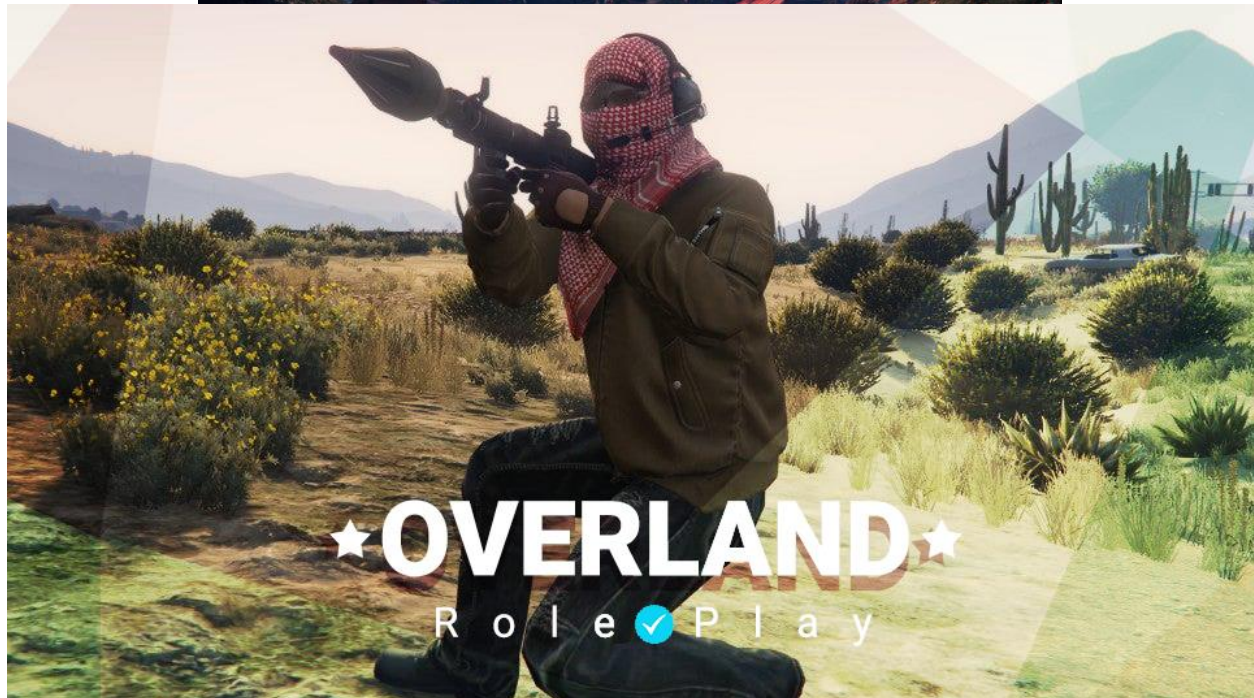
- ☆20.9 تعداد کل نیروهای انتظامی همه ارگان ها 25 نفر می باشد
- ☆20.10 نیروهای گنگ در صورت پیروزی حق زدن تیر خلاص نیروهای انتظامی و سرچ کردن آنها به جز اسلحه های غیر مجاز را دارند
- ☆20.11 نیروهای انتظامی در صورت پیروزی ضمن دستگیری اعضای گنگ و سرچ آنها مجاز به تخلیه نیمی از لاکر گنگ مورد نظر هستند
- ☆20.12 نیروهای انتظامی می توانند پس از پیروزی درخواست پشتیبانی جهت انتقال مجرمین را داشته باشند
- ☆20.13 پس از اتمام رید تمامی K.O.S ها بین طرفین از بین خواهد رفت
- ☆20.14 پس از اتمام رید نیروهای انتظامی تا 45 روز حق رید کردن گنگی را نخواهند داشت. (این مورد شامل قوانین فایت نمی شود).

☆21 قوانین رید گنگ به گنگ

- ☆21.1 قبل از حمله به بیس یک گنگ بایستی مدارک معتبر IC شامل پیدا کردن بیس گنگ به صورت IC و ارائه آن در OOC داشتن K.O.S که قابل استناد جهت حمله به بیس باشد ارائه داد.
- ☆21.2 مدت زمان اعتبار K.O.S برای حمله به بیس گنگ 48 ساعت می باشد و در صورت گذشت زمان تعیین شده گنگ حمله کننده می بایست مدارک و K.O.S معتبر جدیدی را پیدا کند
- ☆21.3 قبل از حمله رهبران دو گنگ موظف اند که یک جلسه IC مذاکره تشکیل دهند که طرفین مذاکره به وسیله قرار داد و معامله دوطرفه (شامل درخواست پول IC و اسلحه براساس توانایی گنگ مورد نظر) حمله را کنسل یا هماهنگی های لازمه جهت حمله را انجام دهند.
- ☆21.4 در صورت تایید شدن حمله به بیس تیم حمله کننده و تیم مدافع جزئیات حمله را با ادمین فکشن گنگ ها باید هماهنگ کنند در غیر این صورت هر دو گنگ وارن خواهند گرفت
- ☆21.5 اسلحه مجاز برای حمله گنگ به گنگ از اقسام پیستول موجود در بازی (که در بلیک لیست نباشند) می باشد،
- ☆21.6 این قانون برای گنگ هایی که بیس آنها خارج از شهر می باشد برقرار است
- ☆21.7 پس از انجام رید تمامی K.O.S های بین دو گنگ پایان یافته و به مدت 45 روز هیچ یک از گنگ ها حق حمله به بیس یکدیگر براساس شرایط ذکر شده را ندارند. (این مساله شامل فایت بین دو گنگ و قوانین آن نمی شود)
- ☆21.8 در صورت پیروزی تیم حمله کننده می تواند از یک سوم تا نیمی از لاکر گنگ (براساس قدرت گنگ) به همراه اسلحه های تیم مدافع را بردارد
- ☆21.9 تیم حمله کننده مجاز به آوردن ماشین گاردین برای انتقال اسلحه ها می باشد.



- ☆21.10 در صورت پیروزی تیم مدافع، می توانند ضمن زدن تیر خلاص به حمله کننده ها اسلحه های افراد را بردارند و در لاکر قرار دهند
- ☆21.11 زمان حداکثری برای رید گنگ به گنگ حداکثر 60 دقیقه می باشد
- ☆21.12 در صورت اتمام زمان بازی برنده رید آن تیمی است که نفرات زنده بیشتری به نسبت 2 به 1 داشته باشد
- ☆21.13 در صورت مساوی بودن طرفین پس از اتمام حمله RP تمام شده و ضمن ریوایو دادن، هیچ یک از افراد حق سرچ طرف مقابل را ندارد و گنگ حمله کننده حداکثر 5 دقیقه فرصت دارد که محل مذکور را ترک کند
- ☆21.14 تعداد افراد جهت فایت گنگ به گنگ 20 به 20 نفر می باشد که این تعداد با احتساب کمک گرفتن از گنگ های متحد می باشد، در صورت تخلف گنگ مورد نظر وارن جدی دریافت خواهد کرد و یک سوم اسلحه های لاکر آن حذف می شود و اعضای آن جیل خواهند خورد
- ☆21.15 اگر گنگ متحد در این قضیه نقش داشته باشد شامل جریمه بند 9 خواهد شد
- ☆21.16 تیم حمله کننده در صورت پیروزی بعد از ریوایو آخرین عضو ایشان حداکثر 10 دقیقه فرصت دارد تمام افراد تیم مقابل را سرچ کند و پس از آن با هماهنگی ادمین فکشن گنگ اسلحه های لاکر به گنگ مذکور انتقال می یابد.
- ☆21.17 تیم مدافع در صورت پیروزی پس از آخرین ریوایو عضو ایشان 10 دقیقه فرصت سرچ طرف مقابل و زدن تیر خلاص دارد
- ☆21.18 نیروهای انتظامی در صورت دریافت گزارش IC درباره رید دو گنگ پس از 10 دقیقه تعیین شده جهت بررسی منطقه بدون درگیری وارد شده و اوضاع منطقه را آرام میکند
- ☆21.19 طرفین گنگ حق تیراندازی به نیروی پلیس را ندارند، مگر آنکه نیروی پلیس به بیس گنگ وارد شده که در آن زمان اعضای بیس گنگ ضمن حمله به نیروی پی دی مجوز زدن تیر خلاص به نیروی پی دی را دارد
- ☆21.20 حداکثر نیروی پلیس جهت بررسی و ورود به منطقه 8 نفر می باشد.



22 ☆ داعش

- 22.1 ☆ داعش یک گروهک قوی تروریستی است که پایگاه آن در خارج از شهر اورلند می باشد
- 22.2 ☆ تمام ایونت ها و فعالیت های داعش در خارج از شهر اورلند انجام می گیرد
- 22.3 ☆ حمله داعش در داخل شهر فقط و فقط با هماهنگی ادمین های اصلی شهر صورت می گیرد
- 22.4 ☆ در صورت حضوری مورد با لباس و ماشین داعش در شهر اخطار و وارن دریافت خواهد کرد
- 22.5 ☆ داعش حق گشت زنی در جاده های خارج از شهر را دارد و فرد مذکور را بدون K.O.S تیر خلاص بزند
- 22.6 ☆ داعش می تواند در خارج از شهر با نیروهای انتظامی فایت انجام دهد و مجاز به استفاده از اسلحه سنگین می باشد
- 22.7 ☆ تنها پاسگاه شریف و بیس ارتش می باشد که داعش بایستی با هماهنگی از قبل انجام شده با ادمین فکشن های نیروی انتظامی و ادمین های های رنک اقدام به حمله به مناطق مورد نظر نماید.
- 22.8 ☆ در صورت پیروزی داعش در حمله های مورد نظر داعش می تواند تیر خلاص نیروهای انتظامی را بزند
- 22.9 ☆ جهت حمله به سایر گنگ ها داعش موظف به رعایت قوانین فایت بین گنگ به گنگ می باشد
- 22.10 ☆ نیروهای داعش می توانند تا حداکثر 10 نفر همزمان گروگان در RP خارج از شهر داشته باشند (شامل گروگانگیری بانک و بیمه نمیشود)



- ☆22.11 داعش می تواند در سرقت های خارج از شهر شامل تریاک ، بانک شریف شرکت نماید
- ☆22.12 داعش با هماهنگی از قبل تعیین شده مجاز به شرکت در سرقت بانک مرکزی و بیمه نیز می باشد.
- ☆22.13 نیروهای داعش مجاز به شرکت در سرقت فروشگاه داخل شهر می باشند
- ☆22.15 نیروهای داعش می توانند در سرقت های خارج شهر براساس قوانین تعیین شده برای سرقت فروشگاه در خارج از شهر شرکت کنند
- ☆22.16 نیروهای داعش می توانند در صورت پیروزی در سرقت از فروشگاه ها ، تریاک ، بانک شریف تیر خلاص نیروهای انتظامی را بزنند و بالعکس
- ☆22.17 داعش حق کشتن مدیک در حالت آن دیوتی و تیر خلاص آن را ندارد. اما میتواند مدیک را در حالت آن دیوتی خفت کرده یا گروگان بگیرد.



قوانین گنگ های سرور اورلند

قوانین مختص سرور اورلند می باشد و مطالعه ان برای تمام افراد گنگ اجباری می باشد

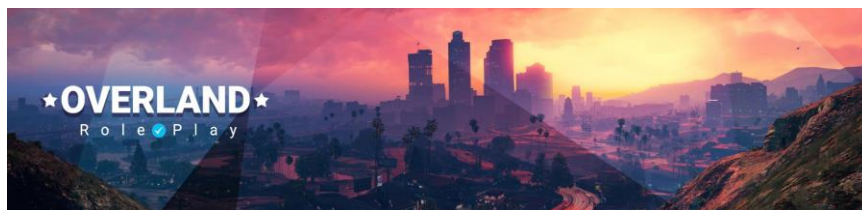
OWNER : AMIR | OWNER

CO-OWNER : OMIDDN

ADMIN FACTION GANGS : MR.HENZOM

Design &Edit &Layout : LION

<https://discord.gg/overland>

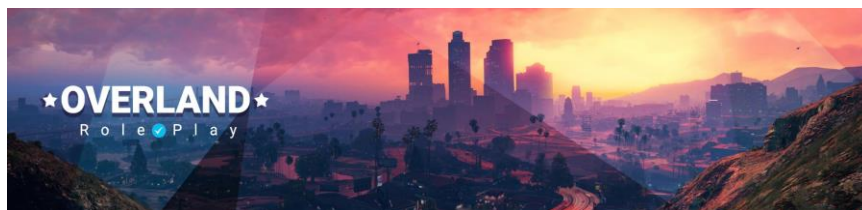


قوانین عمومی گنگ ها :

- 1- کینگ پین گنگ مسئولیت کامل گنگ خود و افراد خود را دارد
- 2- هرگونه سوء استفاده از باگ های سرور غیر مجاز و مجازات سنگینی در پی خواهد داشت
- 3- هرگونه استفاده از راه هایی که باعث بدست آوردن گان ها به صورت غیر قانونی (دوبلیکیت و باگ ابیوز) غیر مجاز و مجازات سنگینی برای شخص و کینگ پین گنگ در پی خواهد داشت.
- 4- استفاده از چیت و وسایلی که باعث برتری شما از پلیر های دیگر شود مجازات برای گنگ و خود شخص خواهد داشت
- 5- ریکورد در صورت سیستم و اینترنت خوب اجباری می باشد برای قضاوت راحت ترو سریع ترو عادلانه تر اری های شما عزیزان

قوانین اختصاصی گنگ ها

- 1- به جز قوانین اصلی اورلند قوانین گنگ برای تمامی گنگ ها و اعضای ان اجباری می باشد
- 2- مافیا و کارتل قدرت های اصلی و پایه گنگ ها هستند
- 1- 2. مافیا داری قدرت گان و عامل اتحاد با گنگ های دیگری باشد
- 2- 2. کارتل داری قدرت زمین ها می باشد ورود به زمین های مواد غیر قانونی و جیل در پی خواهد داشت



-2.2.1 شما به صورت ایسی از هیچکدوم از زمین و محل ساخت مواد خبری ندارید و فقط با اربی با کارتل می توانید مکان هارو پیدا کنید

-2.2.2 کارتل حق اجاره زمین ها را دارند در مقابل می توانند پول و یا مواد بگیرند

-2.2.3 کارتل می تواند با مافیا برای محافظت تقاضای کمک یا هزینه محافظت بدهد

-3 گنگ ها حق دارند به صورت ایسی با مافیا یا کارتل اتحاد/همکاری و داشته باشند (هماهنگی ها باید به صورت ایسی و دیدار نیز باید به صورت ایسی باشد)

1. گنگ ها حق اتحاد با گنگ های دیگر را نیز دارند (هماهنگی و اتحاد باید به صورت ایسی باشد)

-2. گنگ ها در صورت اتحاد بستن باید در چنل دیسکورد مخصوص خودشون ارسال کنند برعکس این نیز شامل می باشد

-4 استفاده از اطلاعات اوسی در ایسی به صورت کامل ممنوع می باشد در صورت دیده شدن به صورت جدی با گنگ و شخص برخورد خواهد شد.

مهم 1.4- استفاده از دیسکورد مجاز می باشد ولی فقط دیسکورد مخصوص گنگ ها . استفاده از دیسکورد های دیگر یا برنامه ها دیگر اوسی می باشد و با کینگ پین و خود شخص برخورد خواهد شد
لینک دیسکورد مخصوص در آخرین پیام گذاشته شده است



5- قوانین رابری ها همان قوانین اصلی می باشد و تغییری نخواهند داشت

6- هر گنگی رنگی مخصوص باید داشته باشد هیچ گنگی حق ندارد شبیه گنگ دیگر لباس بپوشد و رنگ ها مخصوص خود ان گنگ می باشند

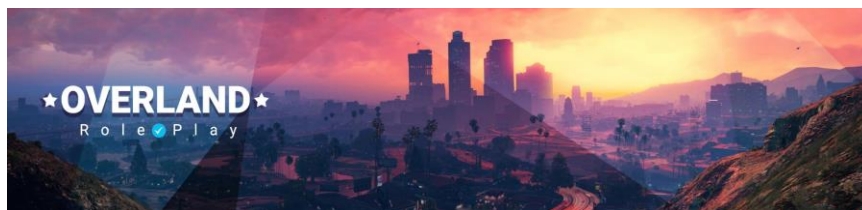
6.1- در صورت بدست آوردن اطلاعات حق پوشیدن لباس دیگر گنگ ها را خواهید داشت (به هیچ عنوان برای سو استفاده حق این کار را ندارید)

6.2- در هنگام ا تک (ریید) حق انجام این کار را ندارید در صورت دیده شدن شخص مورد نظر به مدت 2 روز بن خواهد شد

7- هرگونه توهین های +18 یا نژاد پرستانه یا خانوادگی به صورت کلی ممنوع می باشد در صورت دیده شدن دفعه اول جیل و د ف ه دوم بن در پی خواهد داشت

8- قوانین فایت بیرون شهر را از قسمت قوانین فایت بین دو گنگ مطالعه کنید

9- گنگ ها حق حمله به بیس های دیگر گنگ ها یا مافیا یا کارتل را تحت هیچ عنوان نخواهند داشت



9.1- اگر فایت های خیابانی به بیس های گنگ کشیده شود شامل قانون 9 نمی باشد

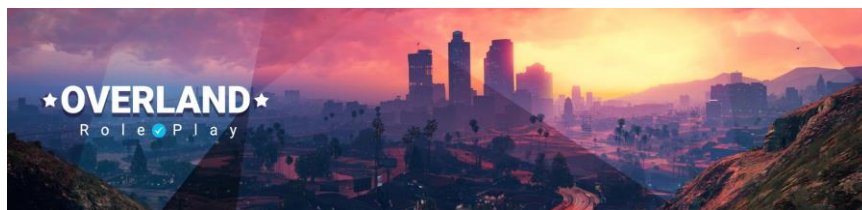
9.2- در صورت شلیک در داخل بیس توسط افراد خودی پلیس و اف بی ای و دیگر ارگان های نظامی
حق وارد شدن به بیس بدون اطلاع به تیم استف را دارند

9.3- تحت هیچ عنوان حق وارد شدن به بیس های دیگران برای شروع فایت یا تلاش برای شروع
فایت و یا کشوندن پیدی ها ندارید

10- تمام لاکر های گنگ ها هر 3 روز یک بار چک می شوند و دیدن وسایل نامربوط یا گان های
نامربوط بدون اطلاع برداشته خواهند شد

10.1- گان های نامربوط شامل گان های بلک لیست و گان های مخصوص پیدی می باشد (مانند
تیزر یا چاقو)

11- کینگ پین گنگ های سرور اورلند باید در انتخاب افراد خود به شدت سخت گیر باشند در صورت
انجام هر یک موارد که نان اربی یا خلاف قوانین می باشد با کینگ پین گنگ و خود شخص برخورد
جدی خواهد شد



12- فروش اسلحه توسط مافیا به گنگ و از گنگ به مردم عادی می باشد مافیا طبق قوانین حق دارد با هر گنگی که می خواهد وارد مذاکره شود و حق فایت و دریافت چیزهای مادی در مقابل گان دارد

13- مافیا طبق قوانین گروه خودش در صورت علاقه مندی عضو خواهد گرفت و به تیم استف مربوط نخواهد بود

قوانین تکمیلی گنگ ها بسیار مهم

نکته: این قوانین مخصوص تمامی افراد و پلیرها شامل (گنگ/ مافیا/ کارتل / خانواده ها و افراد عادی) می باشد

1- حمل اسلحه های سنگین در داخل شهر به هیچ عنوان مجاز نمی باشد حتی برای راب های سنگین مانند بیمه بانک مرکزی یا جواهری

1.1- برای حمل گان های سنگین باید در ماشین خود بگذارید (به دلیل قانون ترس)

1.2- حمل گان های سنگین در خارج از شهر مجاز می باشد (ولی باز در صورت نزدیک شدن به ارگان شریف یا ایست های بازرسی باید از قانون 1.1 تبعیت کنید)

2- قوانین خفت گیری در قسمت قوانین اصلی سرور اورلند مطالعه شود



3- افراد گنگ حق مانور دهی در نزدیکی بیس خودشان را دارند (حق کشتن هر شخصی که رد می شود

را خیر)

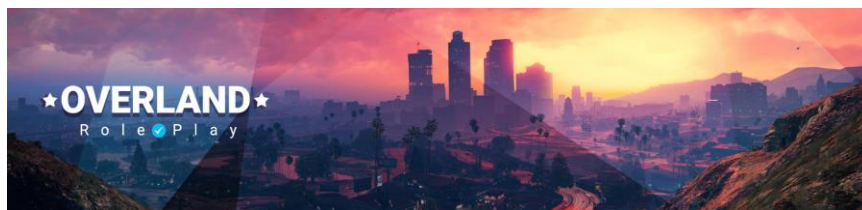
4- در صورت اعدام یک شخص برای جلوگیری از لو دهی حتما باید ریکورد داشته باشید و ریکورد شما باید به مدت 3 روز در صورت نیاز تیم استف نگه داری شود

5- حق تیر اندازی در داخل بیس را به هیچ عنوان حتی شوخی ندارید (مگر با اسلحه های سبک که دارای سایلنسر باشند)

6- در صورت فایر شدن شخص از گنگتون حق تیر خلاص آن شخص را برای جلوگیری از لو رفتن اطلاعاتتون دارید (تا 4 روز باید ریکورد نگه داری شود و در صورت ایلود حتما در گنگ چت مخصوص خودتون بگذارید)

نکته بسیار مهم درباره کی او اس داشتن از یک گنگ :

7- در صورت دعواهای خانوادگی با دیگر گنگ ها شما به مدت 2 روز از تمام آنها کی او اس دارید و در صورت خلاص زدن هر کدام کی او اس شما (تمام افراد گنگ) از روی آن شخص برداشته خواهد شد و آن اشخاص حق فایت با شما نیز ندارند و در صورت فایت با یک دیگر نیاز به کی او اس جدید خواهید بود (در صورت تیر خلاص تمام افراد گنگ کی او اس شما نیز باطل می شود شما هم دیگر بر روی آن ها نیز کی او اس ندارید).



8- در صورت حمله به بیس (raid) گنگ به گنگ حتما باید به ادمین فکشن اطلاع داده شود

9- در صورت داشتن اطلاعات شما حق طلب پول / اسلحه / ماشین خواهید داشت

9.1- بر اساس تعداد افراد خانواده اگر 10 نفر بودند شما حق درخواست 14 میل پول یا 30 عدد

پیستول (هر پیستولی که در شهر باشد) یا 15 عدد گان سنگین را خواهید داشت

در صورت بودن 15 الی 20 نفر حق درخواست 17 میل پول یا 35 عدد پیستول یا 20 عدد گان

سنگین خواهید داشت

در صورت بودن بیشتر از 20 نفر شما حق درخواست 22 میل پول یا 40 عدد پیستول یا 25 عدد گان

سنگین خواهید داشت

9.2- گنگ مقابل به دلیل قانون ترس تا حد ممکن باید به دنبال مذاکره باشد تا مورد حمله قرار نگیرد

(حتما حتما باید به دنبال مذاکره باشد)

گنگ مقابل نیز باید تا حد ممکن علاقه مند به مذاکره باشد در صورت توافق دو طرف برای مذاکره و

انجام کامل درخواست ها تمام اطلاعات پاک خواهد شد و حتی نیز حق صلح را دارند



9.3- هیچکدام از دو طرف حق ندارند از مذاکره فقط به دلیل نمایش قدرت ، خودنمایی برای راه اندازی فایت از مذاکره بگذرند ، حتی بزرگترین خانواده های شهر.

10- هر شخص فقط قابلیت حمل 2 اسلحه سبک 1 اسلحه سرد و 1 اسلحه سنگین را دارد (اسلحه سنگین حتما بایستی در صندوق عقب ماشین حمل شود) در غیراین صورت به دلیل قانون پاور گیمینگ تمام اسلحه های فرد گرفته و خود شخص نیز به مبلغ 100 هزار پول آی سی جریمه خواهد شد

11- در شهر حق زدن ماسک به صورت (هر نوع ماسکی) به جز مواقع فایت ،سرقت و خفت گیری غیر مجاز می باشد (در صورت رفتن ارپی خاص نیز مجاز می باشد)

نکته مهم : با تشکر از خواندن قوانین .این قوانین برای بهتر کردن ارپی شهر اورلند و راحتی شما عزیزان طراحی شده حتما افراد باید قوانین را مطالعه نمایند(برای همه افراد اجباری می باشد)در صورت اشتباه شخص جیل نخواهد شد بلکه اسلحه ها و جریمه در چی خواهد داشت با تشکر فراوان تیم استف اورلند.