



REGOLAMENTO



Server roleplay western italiano su RedM · Regolamento WestLife

Benvenuti nel **Regolamento di WestLife**. Per qualsiasi dubbio apri un **ticket** e chiedi maggiori informazioni al nostro staff. Buon divertimento! **Discord e whitelist:**

<https://discord.gg/MDQFzw7H4e> · Entrando in gioco accetti questo regolamento. (Versione 3 del 15/10/2026, basata sul regolamento di riferimento: da rifinire)



1. ASSISTENZA E TICKET

1.1 Linee guida generali

- **Disponibilità:** lo staff ti aiuta appena possibile. Non pretendere risposte immediate, specialmente di notte o negli orari dei pasti.
- **Segnalazioni:** se hai un problema apri un **ticket** e inserisci obbligatoriamente: il **link al video** (clip), il **motivo** della segnalazione e il **minuto esatto** dell'accaduto.
- **Whitelist (WL):** è **sempre aperta**, a qualsiasi ora: la verifica è automatica e la gestisce il nostro assistente AI su Discord, senza dover aspettare lo staff.
- **Presenza dello staff:** di norma lo staff risponde **dalle 10:00 a mezzanotte**. Fuori da questo orario puoi comunque aprire un ticket: lo leggeremo appena possibile.
- **Formato prove:** non inviare file da scaricare. Usa solo link visualizzabili (YouTube, Medal, Streamable).

1.2 Comunicazioni con lo staff

- **Niente messaggi privati (DM):** è vietato scrivere ai membri dello staff in privato. Ogni richiesta passa dai ticket.
- **Privacy delle sanzioni:** è vietato chiedere informazioni sulle punizioni date ad altri giocatori. Sono questioni riservate tra lo staff e l'interessato.

1.3 Clip e prove video

- **Video completi:** ricevi assistenza solo se fornisci un video che mostri **tutta l'azione** e che abbia l'**audio originale** attivo. Deve riprendere l'intero schermo e l'**orario in basso a sinistra** deve essere visibile e non ostruito.
- **Rispetta il roleplay:** non interrompere mai il gioco per chiedere assistenza. Finisci prima l'azione (RP), poi apri il ticket. È vietato dire frasi come "vado a prendere un whiskey" o "chiamo lo staff" mentre stai giocando.

1.4 Annullamento azioni e restituzione loot

Se lo staff decide di annullare un'azione e devi restituire degli oggetti:

1. **Presentarsi in assistenza:** chi deve restituire gli oggetti va subito nel canale vocale di assistenza.
2. **Tempistiche:** la restituzione avviene nel minor tempo possibile dopo la comunicazione ufficiale.
3. **Controllo:** lo staff verifica che gli oggetti restituiti siano esattamente quelli presi durante l'azione.

1.5 Decisioni dello staff

Le decisioni dello staff sono **definitive**. Le punizioni vengono scelte in base alla gravità dell'errore e se il giocatore ha già infranto le regole in precedenza.

1.6 Rimborsi e oggetti persi

- **Richiesta:** per riavere oggetti persi (per esempio per un bug) apri un ticket nella sezione **Assistenza**.
- **Prove obbligatorie:** senza un video che provi la perdita non viene effettuato alcun rimborso.
- **Istruzioni:** se non segui le indicazioni dello staff, la richiesta viene chiusa anche se hai il video.

1.7 Regole durante l'assistenza

- **Divieto di registrazione:** è severamente vietato registrare o trasmettere in diretta (live) le conversazioni in assistenza. Chi diffonde la voce dello staff senza permesso viene allontanato immediatamente dal server.
- **Comportamento:** in assistenza serve rispetto. Chi urla o si comporta male viene rimosso dal canale e sanzionato.

1.8 Convalida OBBLIGATORIA

Devono essere convalidati dallo staff:

- morte o ferimenti gravi (permadeath, permacut) di personaggi;
- ubicazione di nascondigli, tesori o oggetti nascosti (punti interessanti);
- identità reali di personaggi mascherati o sotto copertura, e appartenenza a gruppi/bande;
- analisi professionali (mediche) specifiche;
- azioni che possono portare a motivazioni per la richiesta di permadeath, cut o jail;
- piani rilevanti ad azioni criminali o di legge di singoli o gruppi.

In caso di mancate convalide lo staff si riserva il diritto di annullare completamente l'azione sul nascere degli eventi, al momento in cui ne viene a conoscenza. Per mantenere la convalida attiva il link deve essere sempre disponibile.



2. REGOLE GENERALI

2.1 Fail RP

Il **Fail RP** succede quando fai cose che non hanno senso nel gioco.

- **Resta nel personaggio:** non smettere mai di recitare la tua parte.
- **Sii realistico:** comportati come faresti nella vita reale nel vecchio West, tenendo conto sempre del regolamento.
- **Lingua:** non usare dialetti moderni o lingue straniere in modo esagerato o fuori contesto.

2.2 VDM e RDM (uccisioni vietate)

- **VDM:** è vietato investire o uccidere qualcuno usando carri, treni, mongolfiere o cavalli senza un motivo valido.
- **RDM:** è vietato sparare o uccidere un altro giocatore senza un motivo e senza rispettare le regole di ingaggio.

2.3 Powergame e Powerplay

- **Powergame:** non fare azioni impossibili o surreali sfruttando meccaniche di gioco.
- **Powerplay:** non obbligare un altro giocatore a subire la tua azione senza dargli nessuna possibilità di reagire o scegliere. Lascia sempre più scelte al player che hai davanti.

2.4 Metagame (informazioni esterne)

- **Metagame OOC:** non usare nel gioco informazioni che hai letto su Discord o visto nelle live di altri streamer.
- **Metagame IC:** non sfruttare i limiti del gioco per spiare gli altri (per esempio ascoltare attraverso pavimenti o pareti).

2.5 Mixchat e slog (uscire dal gioco)

- **Mixchat:** non confondere la vita reale con la vita del tuo personaggio mentre parli.
- **Combat log / slog:** è vietato uscire dal server per scappare da uno scontro o da un arresto. Se cade la linea, avvisa subito lo staff su Discord. Per rientrare in azione attendi la conferma dello staff. È vietato loggare "su chiamata" per entrare in azione.

2.6 Bait, revenge kill e bug

- **Bait (provocazione):** non disturbare gli sceriffi solo per farti inseguire (per esempio sparare in aria o correre davanti a loro senza motivo).
- **Revenge kill:** se muori in un'azione non puoi tornare subito sul posto per vendicarti.
- **Bug abusing:** se trovi un errore del gioco che ti dà vantaggi, non usarlo. Segnalalo subito allo staff.

2.7 Paura e valore della vita (Life Value)

- **No fear:** devi recitare la paura. Se ti trovi in una posizione di svantaggio devi reagire in modo realistico e ruolare la paura.
- **Valore della vita:** il tuo personaggio non è immortale. Non fare azioni suicide o troppo rischiose.

2.8 Zone safe (zone sicure)

- **Non esistono zone sicure:** in nessuna parte della mappa sei intoccabile. *(Unica eccezione: la Domenica dei Morti, vedi sezione 11.)*

2.9 Comandi principali

- **/me:** descrive azioni che il personaggio fa ma che non hanno un'animazione (es. /me pulisce il sudore dalla fronte). Non usarlo per scrivere pensieri o stati d'animo.
- **/stato:** descrive come appare fisicamente il tuo personaggio (es. *ferito alla gamba*).
- **/strillone:** si usa solo per dire se un'azienda è aperta o chiusa. Niente pubblicità, e un messaggio ogni mezz'ora per evitare lo spam.
- **/stato condizione grave:** indica agli altri player che il tuo personaggio non deve essere rianimato in nessun modo. Il player è in attesa di un esito da parte dello staff.

- **/stato morto:** vietato usarlo senza autorizzazione dello staff. Sono severamente vietati usi non consoni o autogestiti: usa /stato condizione grave per attendere la conferma del permadeath.

2.10 Corpi a terra

Niente sciacallaggio: è vietato il loot di giocatori a terra non coinvolti nella propria azione roleplay. La sottrazione di oggetti è consentita solo verso chi è stato abbattuto dai partecipanti all'azione stessa; in caso contrario è permesso solo il soccorso o l'abbandono del soggetto.

2.11 Modificatori di voce

Puoi cambiare la voce con dei programmi solo se lo staff ti ha dato il permesso tramite un ticket.

2.12 Ispezione dei cavalli

- **Ispezione:** se vuoi controllare il cavallo di un altro, devi tenerlo nella scena.
- **Niente trucchetti:** non puoi mandare via il cavallo con il tasto **F** per evitare che qualcuno lo controlli.
- **Richiamo:** puoi richiamare il tuo cavallo solo se sei molto vicino (massimo 3 metri), deve essere a vista e non sarà più possibile richiamarlo in seguito se lasciato indietro.
- **Riconoscimento:** non puoi riconoscere a chi appartiene un cavallo.
- **Overloot:** non è possibile prendere più del 50% e un'arma.

2.13 Maschere e riconoscimento

- **Maschere e bandane:** se indossi una maschera o una bandana, nessuno ti può riconoscere.
- **Vestiti:** se porti sempre gli stessi vestiti o gli stessi colori del tuo gruppo, la gente inizierà a sospettare di te.
- **Cambio d'abito:** se qualcuno ti vede in faccia, poi metti una maschera ma tieni gli stessi vestiti, verrai comunque riconosciuto.
- **Sceriffi:** se dopo un crimine ti presenti davanti a uno sceriffo con gli stessi vestiti che avevi durante l'azione, ha il diritto di sospettare di te. In tal caso l'uomo di legge è libero di agire secondo il proprio ruolo e nel rispetto del regolamento, valutando la situazione in base agli elementi a sua disposizione.

2.13.1 Dopo la morte (respawn)

Quando rinaschi in clinica sei protetto dal riconoscimento **solo se:**

1. ti trovi ancora dentro la clinica;
2. ti cambi subito i vestiti. Se esci con i vestiti vecchi o inizi a parlare con la gente senza cambiarti, possono riconoscerti di nuovo.

2.14 Medici

Devi dire sempre la verità ai medici su come ti sei fatto male. Se menti, il tuo personaggio rischia la morte definitiva (permadeath).

2.15 NPC (cittadini del gioco)

Gli abitanti controllati dal computer (NPC) vanno trattati come persone vere. Ucciderli è considerato omicidio. (Eccezioni: i banditi del deserto e gli zombie, sezioni 10 e 11.)

2.16 Personaggi minorenni

Se il tuo personaggio ha meno di 16 anni può usare solo pistole (revolver). È vietato usare fucili o armi lunghe. L'altezza del personaggio deve essere abbassata dallo staff in modo da renderla consona all'età.

2.17 Aspetto fisico

Non puoi cambiare aspetto o colore (barba, capelli, baffi) senza il permesso dello staff. È vietato cambiare aspetto solo per non farsi riconoscere dopo un crimine.

2.18 Manipolazione del gioco

È vietato mettere oggetti (casse, torce, fuochi) sopra i punti dove si trovano tesori o risorse per "segnarli" sulla mappa o trovarli prima. Chi lo fa viene punito severamente.

2.19 Accesso giocatori minorenni (OOC)

- **Giocatori minorenni (sotto i 18 anni OOC):** l'accesso al server è consentito esclusivamente previa presentazione del modulo di assunzione di responsabilità firmato da un tutore legale / invitante responsabile OOC (di età non inferiore a 25 anni e già presente nella community).
- **Responsabilità:** il responsabile/tutore si assume la piena responsabilità della condotta del minore. In caso di infrazioni gravi, lo staff si riserva il diritto di applicare sanzioni anche nei confronti dell'account del responsabile.



3. AZIONI

Questo server è **FULL RP**: tutte le azioni dei giocatori devono essere aderenti alla realtà.

Definizioni base

- **Ingaggio:** la chiara manifestazione di un'intenzione ostile che, tramite interazione verbale o visiva, dà inizio a uno scontro garantendo alla controparte la possibilità di reagire.
- **Sequenza corretta:** parla (ingaggio verbale) → agisci → reazione dell'altro → conseguenza (arresto, morte, ecc.).
- **Identificazione bande/associazioni criminali:** è vietato modificare il nome o i colori distintivi della propria banda al fine di trarre vantaggio o depistare altri player. Eventuali modifiche vanno approvate preventivamente dallo staff tramite ticket.

NB: è sempre vietato iniziare qualsiasi azione ostile (spari, pugni, coltelli, ecc.) quando ci si trova in **bolla rossa** (pallino rosso visibile in alto a destra nella schermata di gioco). Sono considerate azioni ostili anche il loot di cavalli o carri e, più in generale, qualsiasi tipo di azione criminale avviata mentre si è all'interno della bolla rossa.

3.0 Utilizzo dei cavalli durante le azioni

- **Non è consentito** utilizzare cavalli nel corso di un'azione a fuoco.
- Prima dell'inizio di una sparatoria i cavalli devono essere **allontanati dalla scena**.
- La regola è stata introdotta per evitare problemi di **desync** causati dall'elevato numero di player presenti sul server, che possono rendere i giocatori a cavallo non correttamente visibili o farli apparire in modo errato.
- La regola rimane valida **fino a nuovo avviso**. Il mancato rispetto comporta **sanzioni severe**.

3.1 Numeri in azione

Durante un'azione che coinvolge bande, associazioni criminali, uomini di legge e civili devono essere rispettati i seguenti limiti:

- **Banditi / criminali / civili:** massimo **8** partecipanti.

- **Uomini di legge:** massimo **10** partecipanti.

Non è consentito superare tali limiti durante lo svolgimento dell'azione, né aggiungere ulteriori partecipanti una volta che la scena (sparatoria) è già iniziata, salvo diverse indicazioni o autorizzazioni dello staff.

3.1.1 Regola del 50% (obbligo di resa)

Se il tuo gruppo è molto più piccolo di quello che ti attacca, **devi arrenderti**.

- Se loro sono il doppio di voi (es. 8 contro 3), la resa è **obbligatoria**.
- Se siete almeno la metà (es. 8 contro 4), potete scegliere se **combattere o arrendervi**.

3.2 Come iniziare uno scontro (ingaggio)

1. Parlare è obbligatorio: prima di sparare devi parlare chiaramente. Non bastano frasi brevi.

- **✗ NO:** "Mani in alto!", "Fermo!".
- **✓ SÌ:** "Questa è una rapina, se ti muovi spariamo!", "Siamo qui per vendetta, arrendetevi o apriremo il fuoco!".

2. Inseguimenti/fuga: puoi sparare mentre scappi solo se chi ti insegue ti spara per primo.

3. Niente colpi alla testa subito: all'inizio di uno scontro spara in aria. È vietato mirare subito alla testa (headshot) per chiudere subito l'azione. Solo dopo lo sparo iniziale è possibile mirare alla testa.

3.2.1 Regole speciali per lo sceriffo in città

In città la legge è più severa. Queste regole spiegano quando gli uomini di legge possono sparare per uccidere senza avvertire (o con un avviso minimo) per proteggere i cittadini.

- **Maschere e bandane:** se entri o giri in città con il volto coperto (senza che ci sia un'azione con ostaggi in corso), la legge ti considera un criminale pericoloso in procinto di attaccare. Questo è un "ingaggio aperto": gli sceriffi possono spararti a vista senza parlare. *Nota: questa azione è punita come un "assalto in città".*
- **Armi in pugno:** se giri con un fucile o una pistola in mano senza un motivo valido (es. per difenderti da un attacco in corso), lo sceriffo ti darà un solo avvertimento: "Metti via l'arma entro 5 secondi o spariamo". Se dopo l'avvertimento hai ancora l'arma in mano, lo sceriffo è autorizzato ad atterrarti.
- **Sparare in città:** chiunque spari un colpo di pistola o fucile dentro i confini della città è considerato una minaccia gravissima. In questo caso gli uomini di legge possono abbatterti immediatamente per fermare il pericolo, senza dover dire nulla o dare avvertimenti.

3.3 Eccezioni al limite numerico (ingaggio forze di polizia)

Se una banda o un gruppo criminale decide di farsi scoprire intenzionalmente o di sfidare apertamente la legge, rinunciando alla discrezione, il limite standard degli uomini di legge viene derogato. L'eccezione si applica in questi casi:

- **Segnalazione diretta:** se i criminali inviano civili o intermediari per chiamare appositamente le autorità sul luogo del crimine.
- **Presidio cittadino:** se i criminali rimangono a lungo e in modo vistoso dentro i confini della città durante o dopo aver compiuto un atto illecito.

Conseguenze: si simula l'arrivo di rinforzi massicci dalle contee vicine. Il numero massimo di uomini di legge autorizzati a intervenire sulla scena aumenta fino a **16 unità**. Resta valida la regola della resa obbligatoria al 50% (punto 3.1).

Esempi pratici

- 16 sceriffi vs 7 criminali: i 7 criminali hanno l'**obbligo di arrendersi**.
- 16 sceriffi vs 8 criminali: gli 8 criminali **non** sono obbligati ad arrendersi, ma devono comunque seguire tutte le altre regole di ingaggio.

3.4 Orario di illegalità

Per garantire un corretto equilibrio nel server, le attività criminali seguono fasce orarie precise:

- **Fascia protetta:** dalle **02:00 alle 14:30** non sono consentite azioni illegali (rapine, rapimenti, farm illegali).
- **Azioni in corso:** se un'azione criminale inizia prima delle 02:00, può essere portata a termine anche oltre l'orario limite.
- **Interventi notturni:** dopo le 02:00 gli sceriffi hanno il diritto di intervenire su eventuali situazioni sospette e i criminali possono rispondere coerentemente in RP.

3.5 Azioni di recupero

- **Limite partecipanti:** per le azioni volte al recupero di soggetti o beni, il limite massimo è di **8 partecipanti**.
- **Neutralità ostaggi:** le persone rapite o sotto sequestro devono rimanere neutrali. È severamente vietato intervenire durante l'azione di recupero.

3.6 Crash durante l'azione

- **Rientro in gioco:** il giocatore che subisce un crash (chiusura improvvisa del gioco) durante un'azione non può rientrare immediatamente di propria iniziativa, ma deve adeguarsi all'evoluzione della scena.
- **Contatto staff:** è obbligatorio aprire un ticket o contattare lo staff per coordinare l'eventuale reintegro nella scena, se le condizioni RP lo permettono.

3.7 Loot e rapine (regole di sottrazione)

Il looting deve essere un'interazione sensata e non un semplice svuotamento di inventari.

- **Cooldown:** è vietato rapinare lo stesso giocatore più di una volta al giorno.
- **Limitazioni al bottino:** non è possibile sottrarre l'intero inventario. È consentito prendere:
 - un'**arma** a scelta del rapinatore;
 - il **50%** dei restanti beni (oggetti, materiali, ecc.);
 - **esclusioni:** è vietato sottrarre licenze e il libro dei telegrammi;
 - **definizione di arma:** tutto ciò che si può montare/smontare è considerato arma (lazo, coltelli, lanterne, canne da pesca, ecc.).
- **Cavalli e carri:** le stesse regole di limitazione si applicano ai contenuti di cavalli o carri, anche se trovati abbandonati.
- **Zaini VIP:** è severamente vietato sottrarre zaini di categoria VIP.
- **Cassa rinforzata chiusa (VIP):** è severamente vietato sottrarre le casse di categoria VIP.
- **Giustificazione RP:** ogni azione di loot deve avere un motivo valido (vendetta, riscossione pizzo, controllo del territorio).
- **Valore della vita:** il rapinato deve essere lasciato in vita e deve essergli garantita un'apertura roleplay (non si uccide dopo aver rapinato senza un motivo gravissimo).
- **Intervento staff:** in caso di "looting eccessivo" o tossico, lo staff ha la discrezione di rimuovere completamente tutti gli oggetti rubati al colpevole.

3.7.1 Furto di quadri ed espositori

I quadri e gli espositori di armi sono oggetti decorativi di alto valore e seguono regole rigide:

- **Presenza obbligatoria:** un quadro o un espositore può essere rubato solo se il proprietario (o un membro autorizzato dell'attività/casa) è fisicamente presente all'interno della struttura al momento dell'azione.
- **Divieto di furto a struttura vuota:** è tassativamente vietato rubare questi oggetti se la proprietà è vuota o il proprietario non è in scena.
- **Coerenza:** il furto deve essere accompagnato da una scena RP chiara e credibile, con interazione diretta tra il ladro e la vittima.

3.8 Legature e utilizzo del lasso

La gestione delle restrizioni fisiche deve rispettare il realismo e non deve essere utilizzata per bloccare ingiustamente il gioco altrui.

- **Slegarsi:** è severamente vietato slegarsi autonomamente se nelle vicinanze è presente un altro giocatore (powergame).
- **Condizioni per liberarsi:** se un giocatore viene legato correttamente (es. tramite comando /me fa un nodo stretto), può liberarsi solo se si trova completamente **solo**, oppure se il rapitore è palesemente **distratto per un lungo periodo** (permettendo così una scena di fuga realistica).

Utilizzo del lasso tra player: è una meccanica delicata che può sfociare in powerplay se abusata.

- **Regola d'oro:** il lasso può essere usato contro un altro player **esclusivamente in caso di resa**. In qualsiasi altra circostanza (ad esempio durante una sparatoria o un inseguimento a piedi per bloccare un player che corre) verrà considerato powerplay e sanzionato.
- **Quando si considera valida la resa:** solo quando il giocatore manifesta in modo chiaro e inequivocabile la propria volontà, ad esempio voltandosi di spalle per farsi arrestare/legare, usando l'animazione di "mani in alto" o dichiarando esplicitamente a voce o tramite comando la propria resa ("Mi arrendo", "Mi consegno"). In assenza di uno di questi segnali chiari, l'uso del lasso è vietato.
- **Inferiorità numerica e resa automatica:** in caso di evidente inferiorità numerica (regola del 50%, punto 3.1) la resa si considera automatica; una volta intimata la resa e verificata la disparità numerica è consentito procedere con le legature in modo coerente con la scena RP.

3.9 Fear uomini di legge (ambito cittadino)

In città le dinamiche di paura per le autorità seguono una logica specifica per simulare la presenza di un intero corpo di polizia.

- Lo sceriffo all'interno della città ha un **fear elevatissimo**. Eventuali abusi saranno valutati dallo staff.
- **Logica roleplay:** in ambito urbano la legge è rappresentata da un corpo strutturato e numeroso; si simula la presenza di ulteriori agenti non visibili (NPC o rinforzi pronti all'intervento).
- **Comportamento dei banditi:** i criminali devono tener conto di questa "presenza diffusa" e non possono forzare dinamiche di fear verso gli sceriffi basandosi solo sul numero reale di player presenti in quel momento.
- **Eccezione:** al di fuori del perimetro cittadino gli uomini di legge tornano a essere soggetti alle normali dinamiche di fear.

3.10 Gestione ostaggi

La gestione degli ostaggi deve favorire l'interazione e non bloccare lo svolgimento dell'azione.

- **Accessibilità:** se gli ostaggi vengono portati all'interno di abitazioni o aziende, almeno una porta deve rimanere aperta per consentire eventuali azioni di recupero o tentativi di fuga.
- **Limite numerico:** massimo **4 ostaggi** per ogni banda o gruppo criminale coinvolto nell'azione.
- **Valore della vita:** la vita degli ostaggi ha lo stesso valore per tutti i partecipanti; non esistono ostaggi "meno importanti" di altri.
- **Trattative:** le richieste avanzate dai banditi devono essere sempre commisurate al numero e all'importanza degli ostaggi detenuti.
- **Nessuna invincibilità:** avere un ostaggio non garantisce ai banditi l'immunità totale o l'invincibilità durante lo scontro.
- Gli ostaggi **non** possono essere amici, conoscenti stretti o membri della stessa banda del sequestratore.
- **Post-liberazione:** una volta liberati, gli ostaggi non possono impugnare armi o partecipare attivamente allo scontro in corso.

3.11 Scontri tra banditi e sceriffi

Regole per garantire ordine e fluidità durante i conflitti a fuoco tra legge e criminalità.

- **Esclusività:** possono partecipare allo scontro esclusivamente le fazioni direttamente coinvolte nell'azione originaria.
- **Divieto di intervento esterno:** civili o altri gruppi criminali non coinvolti non possono intervenire in aiuto di nessuna delle due parti.
- **Esiti dell'azione:**
 - *Vittoria degli sceriffi:* comporta l'arresto immediato, il trasporto in centrale e l'eventuale interrogatorio dei criminali abbattuti o arresi.
 - *Vittoria dei banditi:* i criminali devono allontanarsi immediatamente dalla scena. Gli sceriffi abbattuti dovranno attendere i soccorsi o procedere al respawn secondo i tempi previsti.
- **Intervento medico:** i medici non possono entrare in scena o soccorrere i feriti prima che l'azione sia apparentemente conclusa.

3.12 Comportamento durante l'azione

Il rispetto tra i giocatori è prioritario, anche durante i momenti di scontro più acceso.

- **Rispetto per i caduti:** è severamente vietato insultare, schernire o inferire verbalmente su giocatori che si trovano a terra (svenuti).
- **Termini proibiti:** è vietato utilizzare il termine "cane" (o qualsiasi suo diminutivo, accrescitivo o variante) rivolto ad altri giocatori.
- **Tossicità:** questi comportamenti sono considerati tossici e contrari allo spirito della community. La violazione comporta sanzioni dirette.

3.13 Azioni vicine al riavvio (restart)

Fascia di rispetto: è vietato iniziare qualsiasi tipo di azione ostile o illegale nei **30 minuti precedenti** e nei **30 minuti successivi** al riavvio programmato del server.

3.14 Rapine a lavoratori no-whitelist

I lavoratori civili che svolgono mansioni base (lavori pubblici) godono di protezioni specifiche per incentivare l'economia:

- **Zone protette:** è assolutamente vietato rapinare i lavoratori nei pressi dei blip di lavoro (punti di raccolta come miniere e boschi).

- **Intercettazione:** la rapina è consentita esclusivamente durante il tragitto tra un punto di lavoro e l'altro.
- **Limitazioni al bottino:** in queste rapine è permesso sottrarre solo i materiali legati al lavoro (picconi, legname, pepite d'oro, pelli, ecc.).
- **Divieto di furto personale:** è vietato sottrarre denaro contante, pistole, armi lunghe o altri oggetti personali non inerenti al lavoro che stanno svolgendo.

3.15 Powergame e mosse finali

- **Meccaniche di esecuzione:** è vietato l'utilizzo di "mosse finali" o animazioni di esecuzione che eliminano l'avversario istantaneamente con un colpo solo durante i normali scontri.
- **Eccezione:** l'uso delle mosse finali è consentito esclusivamente nelle scene di permadeath (morte definitiva del personaggio) precedentemente approvate o concordate, per dare una conclusione narrativa coerente al personaggio.

3.16 Assalto

Definizione: si definisce **assalto** qualsiasi azione ostile compiuta da banditi (mascherati o meno) o cittadini contro un luogo in cui i difensori, per regolamento, godono di un Life Value superiore.

- In tali luoghi chi difende gode di una tutela maggiore rispetto a chi attacca. Un'azione è considerata assalto **solo se ha inizio direttamente all'interno della proprietà o dell'area circostante.**
- Se l'azione inizia al di fuori della proprietà e si protrae successivamente al suo interno, non è considerata assalto ai fini del regolamento.

Luoghi con Life Value superiore:

- **Città:** per gli uomini di legge.
- **Abitazioni e ranch:** per i proprietari e i possessori del terreno.
- **Circo:** per direttori e dipendenti.
- **Colter:** per i proprietari e i possessori del terreno.
- **Riserve riconosciute:** per i membri della tribù che le abitano.
- **Città criminali:** per le bande che ne detengono il controllo.

Cosa costituisce un'azione ostile? Non è necessario che venga esploso un colpo: è sufficiente che l'azione metta concretamente a rischio l'incolumità dei difensori. Esempi:

- apertura del fuoco o aggressioni con armi mortali a cittadini o uomini di legge, senza alcun motivo valido roleplay;
- danneggiare con molotov e dinamite edifici dentro la città;
- occupare edifici dentro la città.

3.16.1 Assalto approvato dallo staff

Per azioni di larga scala o con forti motivazioni narrative è possibile richiedere l'approvazione ufficiale:

- **Procedura:** aprire un ticket allegando i motivi (convalidati) che giustificano l'attacco.
- **Pianificazione:** se approvato, lo staff concorda giorno e orario (indicativamente tra le **21:30 e le 01:00**).
- **Conseguenze:** i membri della fazione attaccante che vengono abbattuti non subiranno sanzioni automatiche dallo staff, ma affronteranno le normali conseguenze RP (cattura, interrogatorio, ecc.).

3.16.2 Assalto privo di approvazione (regola del permadeath)

Al fine di scoraggiare azioni criminali prive di timore per la propria vita (Fear RP) si applica la seguente norma restrittiva:

- **Esito mortale:** qualsiasi individuo con intenti criminali che venga abbattuto (stato di incoscienza/coma) all'interno di una delle zone nominate al punto 3.16 subirà il **permadeath immediato** del personaggio. Esempio: se una banda, un gruppo criminale o dei civili entrano in città, mascherati o meno, e danno inizio a una sparatoria, a prescindere dall'esito dell'azione tutti i personaggi criminali che andranno a terra saranno considerati in permadeath.
- **Irrilevanza del soccorso:** la regola si applica anche se i complici recuperano il corpo o intervengono i medici. L'abbattimento è considerato una ferita letale e non curabile.
- **Responsabilità:** chi viola una proprietà altrui accetta il rischio di perdere il personaggio. Il player dovrà inserire lo /stato condizione grave in attesa della conferma ufficiale dello staff.

3.17 Abuso meccaniche in sparatoria

Per garantire scontri a fuoco corretti e realistici:

- **Divieto di spinta:** è vietato spingere a terra un altro giocatore intenzionalmente prima di aprire il fuoco per trarne vantaggio.
- **Mosse finali:** come già indicato, è severamente vietato l'uso di "final moves" durante il combattimento attivo.

3.18 Collaborazione legge – criminalità

Per preservare la coerenza narrativa del server e il bilanciamento delle fazioni:

- **Divieto di alleanza:** non è consentito alcun rapporto di collaborazione o "alleanza" tra uomini di legge e soggetti affini ad attività criminali.
- **No spionaggio / favoritismi:** un criminale non può favorire attivamente la legge né consegnare altri criminali giocando "a favore" delle autorità (e viceversa). Le due realtà devono rimanere distinte e contrapposte.

3.19 Campi di raccolta e craft

Le attività di raccolta e craft hanno regole dedicate.

- **Numeri:** massimo 8 banditi per fazione e 10 sceriffi.
- **Orario:** dalle 22:00 alle 01:00.
- **Interazioni RP:** le **zone rosse NON devono essere considerate zone PvP libere**. Prima di qualsiasi scontro deve esserci sempre un'interazione parlata, coerente con una scena RP, per poi eventualmente sfociare in una sparatoria. L'interazione può essere breve, ma deve necessariamente esistere: non è consentito arrivare nella zona rossa e iniziare immediatamente a sparare senza alcuna interazione.
- **Armi consentite:** revolver, pistole e fucili.
- **Scontro tra banditi:** non è consentito lootare altro oltre agli item presi nel campo, né smascherare, né prendere missive; in generale non è consentito fare qualsiasi cosa che non faresti con un NPC.
- **Scontro tra banditi e sceriffi:** i banditi possono essere arrestati e portati in cella. I banditi possono sottrarre **solo 1 arma** (pistola/revolver) e il **50% degli item**.
- **Fuga:** dopo il loot è obbligatorio allontanarsi **rapidamente** dalla zona.



4. DIFESA E SICUREZZA IN CITTÀ (CIVILI)

Al verificarsi di un'azione criminale o al primo udire di spari entrano immediatamente in vigore le seguenti disposizioni:

- **Obbligo di rifugio e Life Value:** tutti i presenti, in quanto ignari dell'accaduto, sono tenuti a ruotare correttamente il Life Value/Fear, cercando immediatamente riparo nell'edificio più vicino oppure allontanandosi dalla zona di pericolo in modo coerente e realistico.
- **Restrizioni all'intervento:** è severamente vietato intervenire armati, improvvisarsi eroi o prendere parte attiva all'azione, salvo esplicito ordine diretto e specifico impartito dagli sceriffi.
- **Divieto di inseguimento:** una volta che i responsabili si sono allontanati dall'area, i civili **non** possono organizzare inseguimenti, ronde improvvisate o cacce all'uomo.
- **Comunicazioni e testimonianze:** eventuali informazioni, testimonianze o dettagli utili devono essere forniti esclusivamente agli sceriffi.
- È severamente vietato condividere informazioni relative all'evento tramite canali OOC (Discord, chat esterne, messaggi privati, ecc.).

4.1 Giocatori entrati durante un'azione in città

Chi effettua l'accesso al server **mentre un'azione è già in corso** nella sua zona **non può intervenire**. Deve allontanarsi immediatamente o trovare un riparo sicuro.



5. RAPINE

5.1 Regole generali sulle rapine

- **Senza ostaggi:** gli sceriffi possono fare irruzione dopo una sola e chiara dichiarazione di intenti. Non è richiesta trattativa.
- **Con ostaggi:** la protezione derivante dalla presenza dell'ostaggio vale solo per i banditi **dentro** l'edificio. Chi esce perde la protezione.
 - Un bandito catturato all'esterno **deve essere** usato come merce di scambio per liberare l'ostaggio.
 - È permessa la sosta sulla porta solo per trattare; spostarsi oltre comporta la perdita della tutela.
 - Qualsiasi tentativo di fuga con ostaggio ancora sotto controllo costituisce violazione regolamentare.
- L'ostaggio **non può essere "riciclato"** per altre rapine consecutive.
- **Priorità vita:** lo sceriffo deve sempre dare priorità alla vita del prigioniero. L'omicidio volontario di un ostaggio da parte dei banditi comporta la **pena capitale (permadeath)**.
- **Perdita di controllo:** se l'ostaggio non è più sotto controllo diretto e visibile, gli sceriffi possono irrompere dopo un unico avviso.
- **Scambio con denaro:** l'ostaggio va liberato **prima** che i banditi inizino la fuga. È vietato fuggire portando con sé l'ostaggio dopo aver ricevuto il riscatto.
- **Arresto e interrogatorio:** a seguito di arresto, anche nell'ambito di una rapina, è sempre consentito procedere con interrogatorio nel rispetto del regolamento vigente.

- **Gestione del loot:** tutto il loot e qualsiasi oggetto ottenuto come provento della rapina deve rimanere obbligatoriamente presente e reperibile per l'intera durata dell'azione, fino alla sua effettiva conclusione.
 - Il loot può essere custodito esclusivamente addosso ai PED dei membri partecipanti all'azione oppure nelle bisacce dei cavalli presenti e coinvolti nell'azione.
 - È assolutamente vietato depositare il loot nelle bisacce di un cavallo per poi allontanarlo, congedarlo o mandarlo via dall'azione.
 - È inoltre vietato utilizzare qualsiasi altra meccanica di gioco con lo scopo di rendere il bottino irraggiungibile o sottrarlo a un eventuale sequestro.
 - In caso di arresto o fermo dei banditi/criminali, il loot proveniente dalla rapina deve essere sempre concretamente recuperabile dagli uomini di legge.

⚠️ Qualsiasi tentativo di aggirare questa regola sarà considerato **abuso di meccanica** e verrà punito severamente.

5.2 Rapina in banca

- **Numeri:** max 5 banditi vs 6 sceriffi.
- **Ostaggi:** max 3 (giocatori reali, no amici/fazione, no NPC).
- **Armi:** ❌ no lazzi/bolas · ✅ pistole/fucili.
- **Divieti:** no fuga in mongolfiera. No loot sugli sceriffi. Obbligo di attendere l'arrivo della legge.
- **Conseguenze:** gli sceriffi possono multare, confiscare **una (1) sola arma** e indagare.

5.3 Rapina all'emporio

- **Numeri:** max 2 banditi vs 2 sceriffi.
- **Ostaggi:** max 1.
- **Armi:** ❌ no fucili/lazzi/doppie pistole/lancio · ✅ singola pistola/revolver.
- **Vincoli:** obbligo di attendere gli sceriffi.

5.4 Rapina al treno

- **Numeri:** banditi / criminali / civili max **8** partecipanti; uomini di legge max **10**.
- **Ingaggio:** se il treno è in movimento e i banditi/criminali (**assaltatori**) hanno chiari intenti ostili, oppure tentano di salire a bordo durante la corsa, tale azione è da considerarsi ingaggio (dichiarazione di intenti).
- Di conseguenza **solo i player presenti sul treno (difensori)**, nel rispetto dei numeri d'azione, sono autorizzati ad aprire il fuoco nei confronti di chi tenta l'abbordaggio, quindi possono sparare a vista.
- Gli **assaltatori** possono esclusivamente **rispondere al fuoco** e **NON** aprire il fuoco per primi.
- **Il carico:** è possibile sottrarre il **50% del carico**.
- **Interazione:** il macchinista non può essere rimosso per prendere il controllo del mezzo; il treno deve obbligatoriamente **rimanere fermo nel luogo dell'assalto**.
- **Loot passeggeri:** è vietato saccheggiare i passeggeri se il treno trasporta merci. Se il treno è vuoto oppure non interessa il carico (quindi non viene preso nulla dal deposito del treno) è possibile derubare i passeggeri (max 50% **solo** dei loro soldi).
- **Bisacce:** se il proprietario del treno non è presente, il treno deve obbligatoriamente viaggiare con le bisacce aperte.
- **Zone safe:** vietato assaltare il treno mentre è fermo per operazioni di carico/scarico.

5.5 Rapina in casa

- **Partecipanti:** max 3 criminali vs 5 sceriffi.
- **Armi:** solo pistole/revolver (❌ no doppie pistole).
- **Regole d'area:** obbligatorio l'ingaggio verbale.
 - In caso di sconfitta, il ritorno nell'area è vietato fino al riavvio del server.
 - Il bottino deve restare nella zona: vietato inviare cavalli o carri lontano per "salvare" il loot durante l'azione.
- **Conflitti tra fazioni:** NON è possibile intervenire se vedete altri fare una rapina, solo gli uomini di legge devono intervenire.

5.6 Depredare tombe

- **Partecipanti:** max 8 criminali vs 10 sceriffi.
- **Orari:** solo dalle 21:00 alle 05:00 (orario in-game).
- **Armi:** solo pistole/revolver (**consentito** l'uso delle doppie pistole).
- **Regole d'area:** obbligatorio l'ingaggio verbale.
 - In caso di sconfitta, il ritorno nell'area è vietato fino al riavvio del server.
 - È vietato rapire persone (durante l'azione) o raccogliere informazioni sui presenti.
 - Il bottino deve restare nella zona: vietato inviare cavalli o carri lontano per "salvare" il loot durante l'azione.
 - Nello scontro esclusivamente tra banditi/criminali si può saccheggiare **solo gli oggetti relativi alle tombe e un'arma (solo pistole)**.
 - Gli uomini di legge, una volta atterrati, **NON** possono essere saccheggiati. Questo perché è richiesto un elevato senso di fear: trovandosi in città, esiste un concreto rischio di arrivo di rinforzi. Di conseguenza, al termine dello scontro, banditi e criminali devono allontanarsi immediatamente dalla zona.
- **Conflitti tra fazioni:** se ci sono già 2 bande, può intervenire solo la legge. Una terza banda criminale deve allontanarsi.

5.7 Rapine ai forti

- **Numeri:** max 5 banditi vs 7 sceriffi.
- **Interazioni RP:** ingaggio come una rapina in banca.
- **Ostaggi:** max 2 (giocatori reali, no amici/fazione, no NPC).
- **Armi:** ❌ no lazzi/bolas · ✅ sì pistole/fucili.
- **Divieti:** è possibile sottrarre **solo una (1) arma** a giocatore sceriffo (⚠️ NON altri item).
- **Vincoli:** obbligo di attendere un massimo di **10 minuti** l'arrivo degli uomini di legge.
- **Conseguenze:** gli sceriffi possono multare, confiscare solo una (1) arma a giocatore e avviare indagini.

5.8 Rapine alle carovane

- **Numeri:** max 5 banditi vs 7 sceriffi.
- **Interazioni RP:** ingaggio con riposizionamento.
- **Ostaggi:** ❌ non consentiti.
- **Armi:** ❌ no lazzi/bolas · ✅ sì pistole e fucili.
- **Divieti:** ❌ NO loot ai danni degli sceriffi.
- **Conseguenze:** gli sceriffi possono multare, confiscare solo una (1) arma e avviare indagini.

6. FERITE E RIANIMAZIONE

Su WestLife cadere a terra non significa necessariamente morire. La gestione delle ferite deve essere realistica.

- **Stato di incoscienza:** quando il tuo personaggio va a terra (sei considerato ferito o incosciente, ma non morto).
- **Rianimazione (sul posto o in clinica):** se vieni curato da un medico o da un player, dopo **15 minuti** puoi ricordare l'accaduto e rientrare attivamente in azione.
- **Respawn (rinasci in clinica):** se forzi il rientro o non ricevi cure, è **vietato rientrare** nell'azione in corso. Puoi ricordare i fatti solo dopo **30 minuti**.

Condizioni per il respawn: il respawn è consentito **ESCLUSIVAMENTE** quando non è più presente a schermo l'**alert** che indica che la sparatoria è ancora in corso. Finché l>alert rimane visibile **non è consentito** effettuare il respawn, indipendentemente dal fatto che si vedano o si sentano ancora player nelle vicinanze. In caso di dubbio è possibile chiedere conferma allo staff tramite la chat di gioco.

7. PERMADEATH

Il permadeath rappresenta la fine definitiva della storia di un personaggio.

7.1 Richiesta di permadeath

- **Procedura:** deve essere richiesto tramite un ticket dedicato allo staff.
- **Requisiti:** occorrono almeno **5 motivazioni valide** supportate da prove video obbligatorie (richieste futili saranno respinte).
- **Modalità:** può essere richiesto per se stessi o verso terzi. Una volta approvato, l'azione deve avvenire entro **7 giorni**.
- **Nota:** il semplice abbandono di una fazione (defazionamento) non è un motivo sufficiente per un permadeath.

7.2 Partecipazione e rischi

- **Presenza:** il richiedente deve partecipare fisicamente all'azione.
- **Effetto a catena:** chiunque venga abbattuto durante un'azione di permadeath approvata è soggetto alla morte definitiva del proprio personaggio.

7.3 Tentativi e limitazioni

- L'azione può essere tentata una sola volta per le motivazioni iniziali.
- In caso di fallimento, si può richiedere un secondo tentativo solo presentando motivazioni differenti e nuove.

7.4 Metagame e prevenzione

- È severamente vietato usare informazioni OOC su una richiesta di perma a proprio carico.
- Comportamenti come testamenti prematuri, nascondersi sistematicamente o evitare il log-in non saranno tollerati.

7.5 Creazione del nuovo personaggio

- Dopo un permadeath il giocatore può creare un nuovo personaggio.

- **Rientro in fazione:** è possibile rientrare nella stessa fazione del personaggio precedente solo dopo **1 settimana** di roleplay effettivo con il nuovo PG.

7.6 Background e legami

- Il nuovo personaggio deve avere un background unico e originale.
- **Divieto di parentela:** non è consentito creare parenti (fratelli, cugini, ecc.) del personaggio morto. Qualsiasi legame con il passato verrà rifiutato.

7.7 Pena capitale ed ergastolo

Entrambi costituiscono la morte definitiva del personaggio e sono eseguiti dagli uomini di legge.

- **Pena capitale:** l'esecuzione avviene pubblicamente nel server alla presenza di staff e scriffi.
- **Ergastolo:** il soggetto viene scortato a vita presso la prigione con modalità decise dallo staff.

7.8 Slog e perma evading

- **Slog in azione:** chi esce volontariamente dal server durante un'azione di permadeath subirà il **WIPE immediato**.
- **Perma evading:** evitare intenzionalmente di loggare o forzare scene RP assurde per scappare dal perma comporterà gravi sanzioni a discrezione dello staff.

7.9 Permacut (mutilazioni)

- È consentito torturare, ma non mutilare parti visibili (gambe, braccia, mani, piedi).
- Ogni scena di **permacut** deve essere approvata tramite ticket e deve essere obbligatoriamente assistita da un membro dello staff.

7.10 Divieto di eredità e regali

È vietato disfarsi dei propri beni regalandoli a terzi perché si prevede la morte del personaggio (eredità, scommesse fittizie, carri lasciati aperti).

- **Sanzioni:** lo staff rimuoverà immediatamente tali oggetti. Se contenuti in depositi o carri, tutto il contenuto verrà perso senza possibilità di rimborso.



8. VEICOLI

8.1 Treno

Il treno è un mezzo pubblico fondamentale e la sua gestione deve essere rigorosa:

- **Controllo:** è vietato prendere il controllo di treni che non siano di proprietà del giocatore o della propria fazione. Il biglietto è obbligatorio.
- **Sicurezza:** è vietato salire sui tetti dei vagoni o della locomotiva.
- **Velocità:** in prossimità e all'interno dei centri abitati è obbligatorio mantenere una velocità molto bassa.
- **VDM:** è severamente vietato investire intenzionalmente cavalli, carri o persone.
- **Manovre:** la retromarcia è consentita solo per pochi metri (es. per manovre di carico); è vietato percorrere lunghe tratte all'indietro.

8.2 Mongolfiera

La mongolfiera è un mezzo di lusso e osservazione, il cui uso bellico o tattico è limitato.

- **Azioni vietate:** è vietato l'utilizzo della mongolfiera per qualsiasi scopo criminale, tra cui:
 - rapine, fughe, inseguimenti, sequestri o attacchi armati;
 - **spotting tattico:** usare la visuale dall'alto per fornire informazioni sulla posizione di player o sceriffi al proprio gruppo;
 - usarla come mezzo di trasporto rapido per raggiungere zone di conflitto.
- **Realismo:** atterraggi bruschi, manovre irrealistiche o qualsiasi uso che fornisca vantaggi ingiustificati rispetto agli altri giocatori saranno sanzionati.



9. ANTICHEAT E SICUREZZA

La correttezza tecnica è alla base della convivenza nel server.

9.1 Modifiche e software proibiti

- **Integrità file:** vietato modificare o distribuire file nella directory Citizen/ o file .rpf che influenzino il gameplay.
- **Cheat:** l'uso di macro, wallhack, aimbot o versioni modificate di ReShade è punito con il **ban permanente** immediato e senza appello.

9.2 Uso di ReShade

È consentito l'uso di filtri grafici solo se non forniscono vantaggi tattici. **È vietato:**

- rimuovere vegetazione, nebbia, oggetti di scena (props) o elementi ambientali;
- alterare in modo anomalo la luminosità per vedere meglio di notte o in condizioni di scarsa visibilità.

9.3 Dispositivi e registrazioni

- **Controller:** l'uso del pad non è consentito.
- **Registrazioni:** lo staff può imporre a singoli player l'obbligo di registrazione continua delle sessioni. La violazione di questo obbligo comporta il ban.



10. BANDITI DEL DESERTO (NPC) — SPECIFICO DI WESTLIFE

- Nel deserto aperto, lontano dalle città, **coppie di banditi NPC** possono attaccarti.
- Se ti uccidono rubano tra il **10% e il 30%** degli oggetti: è un rischio del viaggio, non è un bug e **non si rimborsa**. Viaggia in compagnia e ben armato.
- I banditi NPC non sono giocatori: non valgono per loro le regole di ingaggio, resa e loot tra giocatori.

11. LA DOMENICA DEI MORTI — SPECIFICO DI WESTLIFE

1. **Quando:** ogni domenica dalle 00:00 alle 06:00 (ora di gioco): zombie, nebbia e orde.
2. **Come:** gli zombie si colpiscono **alla testa**; il sanguinamento si cura con gli **stracci**.
3. **Zone sicure:** durante l'evento città e stazioni sono protette (in deroga al punto 2.8). Non usarle per attirare orde sugli altri.
4. **Collaborazione:** le ostilità tra giocatori sono **sospese**, salvo scene concordate con lo staff.

5. Ogni zombie perquisito dà un piccolo premio: niente trucchi per moltiplicarlo. Se l'evento si comporta in modo strano, **avvisa lo staff**.

12. ECONOMIA, CRAFTING E PERSONAGGI — SPECIFICO DI WESTLIFE

- **Lavoro:** raccogli, produci, vendi. Compravendite a prezzi di ruolo; truffe di ruolo ammesse se ben giocate, vietate quelle fuori ruolo (soldi reali, account, oggetti di altri server).
- **Dup, macro e AFK:** sfruttare errori per ottenere oggetti o denaro, macro, click automatici o stare AFK per produrre sono vietati. Segnala subito ogni bug allo staff.
- **Soldi reali:** vendere o comprare denaro, oggetti o personaggi con soldi veri è vietato.
- **Slot personaggio:** 1 slot per tutti. Il 2° e il 3° (massimo 3) li sblocca solo lo staff, per meriti o necessità di ruolo. Il personaggio è maggiorenne (18+) con un nome realistico.
- **Case e casse altrui** non si svuotano senza una scena di ruolo e l'ok dello staff.

13. SISTEMI DEL SERVER: COME USARLI — SPECIFICO DI WESTLIFE

13.1 Chat, voce e comandi

- Il testo senza / è **chat in personaggio** e lo sente chi è entro 25 metri. Per parlare fuori ruolo si usa /ooc, solo se indispensabile.
- /me e /do si usano come descritto al punto 2.9 (azioni e scena). /dice, /flipcoin e /random servono alle scene di ruolo: vietato usarli per barare.
- /ad è l'annuncio sul giornale (\$5, uno ogni 5 minuti): niente spam e niente pubblicità di altri server.

13.2 Mappa, blip e punti di interesse

- La **mappa WestLife** (tasto **M**) e le icone sulla mappa fanno parte del gioco e vanno usate per orientarsi. Non si usano programmi esterni o mappe alterate.
- Le icone **blu** sono i lavori, quelle **verdi** il crafting. Una rapina o un'azione criminale **a ridosso di un blip di lavoro** è vietata (punto 3.14).

13.3 Treni e biglietti

- Il biglietto costa **\$2**, dura **20 minuti** e si compra dal bigliettaio (tasto **G**, tenuto premuto). **Senza biglietto vieni fatto scendere**.
- Sui treni valgono le regole dell'8.1 (niente tetti, niente VDM). Chi viaggia è un passeggero: niente aggressioni gratuite a bordo.
- I treni dei giocatori e quelli di servizio non si rubano né si bloccano per divertimento.

13.4 Cavalli e stalle

- Cavalli e carri si comprano, curano e ritirano nelle **stalle** (tasto **E**). Un cavallo è una proprietà: rubarlo o lasciarlo è un atto di ruolo da giocare, non un bug.
- Cavalli e carri **non si usano come scudo o come rifugio del bottino** (punti 3.0 e 5.1). Il richiamo col fischio segue la regola dei 3 metri (2.12).
- Per **cavalli selvatici** e addestramento seguono le indicazioni dei lavori collegati (addestratori).

13.5 Banche, cassette e denaro

- La banca (tasto **G**) serve per conti, trasferimenti e stipendi; cassette di sicurezza e oro si usano col tasto **INVIO**.
- Le **rapine in banca** seguono il punto 5.2. Vietato usare conti e trasferimenti per "nascondere" il bottino durante un'azione (punto 5.1, gestione del loot).
- Qualsiasi movimento di denaro per aggirare una sanzione o un rimborso è abuso di meccanica.

13.6 Lavori, attività e menu del boss

- Le **attività** (negozi, fabbri, armerie, saloon, medici, sceriffi ecc.) hanno un proprietario, dipendenti e una cassa gestita dal **menu del boss**. Le attività si acquistano con l'autorizzazione dello staff.
- **Il proprietario risponde di ciò che fa nella sua attività**: niente vendite o stipendi per far passare soldi a un altro personaggio dello stesso giocatore.
- Vietato **svuotare la cassa e abbandonare** l'attività per far sparire denaro; se un'attività resta senza proprietario torna libera.
- I dipendenti non possono rubare dalla cassa: è furto da giocare in ruolo e va denunciato, non si risolve fuori gioco.
- Sceriffi e medici **in servizio** rispettano le regole del loro ruolo (sezione 3.9 e 2.14); il servizio non si usa per farmare lo stipendio da fermi (AFK).

13.7 Negozi, mercati e prezzi

- Nei negozi dei giocatori i prezzi sono liberi ma **di ruolo**: vietato speculare con errori di prezzo, sfruttare differenze tra negozi per moltiplicare denaro o oggetti (**arbitraggio / dup**), o comprare e rivendere in loop per far crescere il denaro.
- Le armi si vendono e comprano nei negozi autorizzati; vendere armi ai minorenni è consentito solo se il personaggio rispetta il punto 2.16.

13.8 Crafting e raccolta

- Le **postazioni di crafting** (icone verdi) trasformano materie prime in oggetti. Gli ingredienti sono segnati con il cerchietto rosso con la **C**.
- Vietato usare macro, click automatici o restare AFK per craftare o raccogliere (sezione 12 e 9.1).
- Casse, barili e sacchi si **fruga** una volta e basta (MK Scavenge): vietato sfruttare errori per rigenerarli.

13.9 Cadaveri e raccolta da terra

- Con **E** si perquisiscono i cadaveri **degli NPC** (il prompt "Fruga") e con **G** si raccoglie da terra. I giocatori a terra seguono il punto 2.10 (niente sciacallaggio).
- I premi dei cadaveri NPC sono per il gioco normale: niente trucchi per moltiplicarli.

13.10 Eventi del server (diligenza, treno blindato, battuta di caccia)

- Gli eventi partono in automatico se ci sono almeno **2 personaggi** attivi, o li avvia lo staff. Si partecipa **a ruolo** e rispettando i numeri e le regole di ingaggio (3.1, 5.4).
- Il bottino si prende **una sola volta a testa**, solo se hai partecipato all'assalto; vietato sfruttare errori, farsi "regalare" la parte o rientrare per rubare di nuovo.
- Per la **battuta di caccia**: i bonus sono limitati nel tempo; vietato lo spam di animali per i premi.
- Se un evento si blocca o si comporta in modo strano, **avvisa lo staff** senza provare a sfruttarlo.

13.11 Whitelist e account

- Il server è in **whitelist**: si entra solo se approvati. È vietato far entrare altri con il proprio account, condividere account o aggirare la whitelist.
- Un account = una persona. I giocatori minorenni seguono il punto 2.19.

13.12 Animazioni, emote e documenti

- Le **animazioni** (tasto F7) e l'indicare col dito (tasto U) si usano a ruolo. Vietato usarle per bloccare la scena, evitare un arresto o sfuggire a un'azione (powerplay).
- I **documenti d'identità** e la posta sono strumenti di ruolo: vietato falsificarli senza una scena approvata dallo staff.

13.13 Ranch e proprietà

- Ranch, case e terreni seguono le regole dell'assalto (3.16): chi difende ha una tutela maggiore.
- Le proprietà non si usano per nascondere loot di rapina durante un'azione (5.1).

14. SANZIONI

Le sanzioni vanno dall'**avvertimento** alla **rimozione di oggetti o denaro**, dalla **sospensione** al **ban permanente** nei casi più gravi. Lo staff valuta la gravità e i precedenti e registra ogni intervento. Ignorare il regolamento non è una scusa: **entrando, lo accetti**.



Buon divertimento, e che il West sia con te. Discord: <https://discord.gg/MDQFzw7H4e>



Whitelist e community: discord.gg/MDQFzw7H4e