



PARADISE

ROL EN VIVO



INDICE

EMPLAZAMIENTO Y CÓMO LLEGAR	PÁG. 3
AMBIENTACIÓN	PÁG. 5
CREACIÓN DE PERSONAJE	PÁG. 7
FACCIONES	PÁG. 8
CLASES	PÁG. 14
CONSEJOS	PÁG. 15
REGLAMENTO GENERAL	PÁG. 18
RECOLECCIÓN, FERRETERÍA, HOSPITAL Y ADRENALINA	PÁG. 18
ZONAS NEUTRALES	PÁG. 19
RADIO, RADIACIÓN, SIRENA DE ALARMA, TIPOS DE A.I.C	PÁG. 20
REGLAMENTO DE COMBATE	PAG. 22
NORMATIVA DE JUEGO	PÁG. 24
HORARIO	PÁG. 26
CONVIVENCIA GENERAL	PAG. 27



“VAYA, ASÍ QUE HAS CONSEGUIDO LLEGAR HASTA AQUÍ. ES TODO UN MÉRITO CHAVAL, LAS CARRETERAS SECUNDARIAS DE ALICANTE ESTÁN PLAGADAS DE SAQUEADORES. ¿QUÉ? ¿ESTE SITIO? AH, LO CREAS O NO, ES UN LUGAR SEGURO. AQUÍ SOLÍAN RODAR PELIS DEL OESTE, HACE MUCHISIMOS AÑOS, ¿SABES? QUIZÁ TE ACUERDES, NO SÉ NI CUÁNTOS AÑOS PUEDES TENER CON ESAS PINTAS Y ESA CARA LLENA DE MIERDA. SÍ, NO TE PREOCUPES, AQUÍ, DE MOMENTO, ESTÁS A SALVO. BIENVENIDO A EL CRUCE CHAVAL Y A ESTA, MI TABERNA: PARADISE. ¿QUIERES ALGO DE BEBER? LA HISTORIA QUE VOY A CONTARTE PUEDE HACERSE LARGA...”

PARADISE ES UN ROL EN VIVO DE TEMÁTICA POSTAPOCALÍPTICA TEMPRANA, AMBIENTADO EN NUESTRA PROPIA ESPAÑA, AUNQUE CON MUCHOS TOQUES DE IMAGINACIÓN. CON UN SISTEMA TIPO SANDBOX, LO QUE QUIERE DECIR QUE TANTO LA CREACIÓN DE PERSONAJES COMO SU DESARROLLO E INTERACTUACIÓN SON LIBRES. QUEREMOS QUE INTERPRETES, TE DIVIERTAS E INTERACTÚES MUCHO Y, SOBRETUDO, QUE TRATES DE SOBREVIVIR...

EMPLAZAMIENTO

FUN WEST CAMPELLO ES UN COMPLEJO DE ESTETICA FAR WEST ADAPTADO PARA LA REALIZACIÓN DE EVENTOS. LA MAYORIA DE SUS EDIFICIOS SON PRACTICABLES Y FUNCIONALES.

EN LA LOCALIZACIÓN SE HAN REALIZADO EVENTOS SOCIALES, Y RODAJES DE PELÍCULAS NACIONALES E INTERNACIONALES, PERO HASTA AHORA NUNCA SE UTILIZÓ PARA UN EVENTO DE ROL EN VIVO.

SE DARÁN INDICACIONES DE LAS INSTALACIONES QUE SE PUEDEN USAR E INDICACIONES ESPECIALES.

COMO LLEGAR

DESDE VALENCIA POR AUTOVIA

-COGER LA A7 DIRECCIÓN ALICANTE POR INTERIOR, UNA VEZ LLEGADO A ALICANTE SIN ENTRAR EN LA CIUDAD COMAR LA A-70 DIRECCIÓN BENIDORM.

-ANTES DE LLEGAR AL PEAJE DIRECCION VALENCIA HAY UNA SALIDA HACIA EL CAMPELLO-VILLAJYOUSA POR LA N-322.

-UNA VEZ EN LA N-322 Y CONDUCIENDO EN DIRECCION AL CAMPELLO LLEGARÉIS A UN CAMBIO DE SENTIDO A LA ALTURA DE PUEBLO ACANTILADO O LA URBANIZACION “ELS POBLETS”, NO TIENE PERDIDA YA QUE HAY UN PUENTE BLANCO QUE CRUZA LA CARRETERA Y SE VE DE LEJOS.

-TRAS REALIZAR EL CAMBIO DE SENTIDO, VEREIS QUE UN CARTEL INDICA LA DIRECCION HACIA EL CEN TRO DE RESIDUOS DE FCC, TOMAD EL DESVÍO Y SEGUIR RECTO COMO SI OS VOLVIERAIS A INCORPORAR A LA N-322 PERO SIN HACERLO, YA QUE VEREIS UN PEQUEÑO CARTEL QUE OS INDICA LA DIRECCIÓN A MANO DERECHA HACIA FUN WEST CAMPELLO

DESDE VALENCIA POR PEAJE

- TOMAR LA AP-7 HASTA LA SALIDA DE VILLAJYOYOSA-CAMPELLO.
- UNA VEZ SE PASA LA URBANIZACION "ELS POBLETS" (VEREIS UN PUEBTE DE HIERRO BLANCO QUE CRUZA LA CARRETERA) COGÉIS EL DESVÍO A MANO DERECHA HACIA EL CENTRO DE RESIDUOS DE FCC, TOMAD EL DESVÍO Y SEGUIR RECTO COMO SI OS VOLVIERAIS A INCORPORAR A LA N-322 PERO SIN HACERLO, YA QUE VERÉIS UN PEQUEÑO CARTEL QUE OS INDICA LA DIRECCION A MANO DERECHA HACIA EL FUN WEST CAMPELLO

DESDE ALICANTE

- COGER LA A-7 DIRECCIÓN VALENCIA
- TOMAR LA SALIDA A VILLAJYOYOSA POR LA N-322
- CONTINUAR DIRECCIÓN EL VILLAJYOYOSA-EL CAMPELLO
- UNA VEZ EN LA N-322 Y CONDUCIENDO EN DIRECCIÓN AL CAMPELLO LLEGARÉIS A UN CAMBIO DE SENTIDO A LA ALTURA DE PUEBLO ACANTILADO O LA URBANIZACION "ELS POBLETS", NO TIENE PERDIDA YA QUE HAY UN PUEBTE BLANCO QUE CRUZA LA CARRETERA Y SE VE DE LEJOS.
- TRAS REALIZAR EL CAMBIO DE SENTIDO, VEREIS QUE UN CARTEL INDICA LA DIRECCION HACIA EL CENTRO DE RESIDUOS DE FCC, PUES TOMAD EL DESVIO Y SEGUIR RECTO COMO SI OS VOLVIERAIS A INCORPORAR A LA N-322 PERO SIN HACERLO, YA QUE VEREIS UN PEQUEÑO CARTEL QUE OS INDICA LA DIRECCION A MANO DERECHA HACIA EL FUN WEST CAMPELLO



EL OCASO DE LA TIERRA

HACE CUARENTA AÑOS EL SOL SUFRIÓ UNA EXPLOSIÓN SOLAR EN SU CORTEZA, REPENTINA Y BRUTAL, QUE ALCANZÓ DE LLENO A LA TIERRA, FUNDIENDO EN GRAN PARTE SU ATMÓSFERA Y POR CONSECUENTE ALTERANDO TODA LA BIODIVERSIDAD DE LA TIERRA, CAMBIÁNDOLA IRREMEDIABLEMENTE PARA SIEMPRE, LLEVANDO A LA RAZA HUMANA AL LÍMITE DE SU EXTINCIÓN Y A LA DESAPARICIÓN DE MUCHAS ESPECIES, TANTO ANIMALES COMO VEGETALES. A PARTIR DE ESE MOMENTO LOS ECOSISTEMAS COMENZARON A DETERIORARSE.

LOS ÍNFIMOS SUPERVIVIENTES DE LA POBLACIÓN HUMANA LUCHAN A LA DESESPERADA POR SOBREVIVIR EN UNA SOCIEDAD BRUTAL Y DISGREGADA, COMPITIENDO ENTRE ELLOS POR LOS ESCASOS RECURSOS QUE LA AGONIZANTE TIERRA PUEDE OFRECER.

LA EXPOSICIÓN CONTINUADA A LA POTENTE RADIACIÓN DEL SOL, SIN LA PROTECCIÓN COMPLETA DE LA ATMÓSFERA, HA REDUCIDO LA ESPERANZA DE VIDA DRÁSTICAMENTE, GENERADO ENFERMEDADES LETALES PARA HUMANOS, ANIMALES Y PLANTAS. LAS INSOLACIONES SE CONVIRTIERON EN ALGO CASI INEVITABLE, CUYOS SÍNTOMAS SE MULTIPLICARON EN GRAVEDAD. FIEBRES, VÓMITOS, CONVULSIONES QUE LLEVARÍAN A AMPOLLAS Y DETERIORO DE LA PIEL ACABARON CON MUCHAS VIDAS.

MUCHOS SE SEPARARON DE LOS NÚCLEOS CIVILIZADOS PARA BUSCAR SU PROPIA SUPERVIVENCIA, OTROS SE REFUGIARON EN POBLACIONES PEQUEÑAS. SIN EMBARGO LO QUE TODAS LAS POBLACIONES TENÍAN EN COMÚN ERA LA NECESIDAD DE RESINILGAN, UNA MEDICACIÓN EN FORMA LÍQUIDA QUE APLICADA SOBRE LA PIEL PROTEGÍA DE LAS RADIACIONES.

EL CRUCE

ACTUALMENTE EL CRUCE SE HALLA BAJO JERARQUÍA TOTALITARIA CONSENTIDA.

“CUANDO TODO EMPEZÓ A IRSE AL CARAJO ALGUIEN, NADIE SABE QUIÉN, TROPEZÓ CON “EL ALCALDE” Y, NADIE SABE CÓMO, PERO PARECÍA QUE LA TÍPA, A PESAR DE SU TRAJE LIMPIO COMO UNA PATENA, SABÍA LO QUE SE HACÍA... Y ASÍ, A LO TONTO, LA GENTE LA HA SEGUIDO, Y MUY A PESAR DE SUS IDEOLOGÍAS RETRÓGRADAS Y SUS RARAS MANIAS. DE MOMENTO NO HAY NADIE EN SU CONTRA, AL MENOS QUE ELLA SEPA...”





CREACION DE PERSONAJE

LA APERTURA DE PLAZAS Y COMIENZO DEL PLAZO PARA ENVIAR LAS INSCRIPCIONES ES EL DÍA 1 DE AGOSTO A LAS 22.00H.

RECOMENDAMOS NO COMENZAR A FORMAR GRUPOS DE FACCIÓNES, VESTUARIO E IDEAS DE PERSONAJE HASTA QUE VUESTRA SOLICITUD DE PLAZA NO ESTÉ ENVIADA Y CONFIRMADA POR LOS MASTERS. ¿QUÉ PASARÍA SI HAS EMPEZADO TU CARACTERIZACIÓN DE MOTORHEAD Y DESPUÉS NO QUEDAN PLAZAS?

PRIMERO DEBÉIS LEER LA SECCIÓN DE FACCIÓNES PARA VER LAS PLAZAS Y CLASES QUE HAY DISPONIBLES, Y DESPUÉS TENER LEÍDAS Y CLARAS LAS NORMAS, YA QUE ALGUNAS DE ELLAS PUEDEN AFECTAR A LA CLASE Y FACCIÓN QUE HALLAIS ELEGIDO.

UNA VEZ LO TENGAIS ENTENDIDO Y DECIDIDO QUÉ QUERÉIS INTERPRETAR TENDRÉIS QUE ENVIAR MEDIANTE EL FORMULARIO DE LA PÁGINA WEB VUESTRA INSCRIPCIÓN.

WWW.ORDOINVICTUSREV.WIX.COM/REVPARADISE
EN LA PESTAÑA DE "FICHA"

ORDO INVICTUS RECIBIRÁ LA FICHA Y COMPROBAREMOS QUE ESTÁ TODO CORRECTO. DE SER ASÍ OS LO CONFIRMAREMOS VÍA EMAIL, EN EL QUE TAMBIÉN OS INDICAREMOS LOS DATOS PARA EL PAGO DE LA INSCRIPCIÓN, CON EL QUE RESERVARÉIS LA PLAZA Y QUEDARÉIS DEFINITIVAMENTE INSCRITOS EN EL EVENTO.

CUANDO TU PLAZA ESTÉ CONFIRMADA Y PAGADA RECIBIRÁS EN CASA TU ENTRADA DEL EVENTO. DEBES PRESENTARLA AL INICIO DE LA PARTIDA CUANDO LOS MASTERS LO INDIQUEN, ASÍ QUE ¡NO LA OLVIDES EN CASA!



FACCIONES

PRAETORIANS

SIEMPRE HA HABIDO HOMBRES DE HONOR DISPUESTOS A SEGUIR PROTEGIENDO AL DÉBIL Y CUIDANDO DEL CUMPLIMIENTO DE LA LEY. A PESAR DE LOS HORRIBLES ACONTECIMIENTOS Y DE QUE TODA LÓGICA Y ORDEN CÍVICO HA DESAPARECIDO PRÁCTICAMENTE, LOS PRAETORIAN DECIDIERON SEGUIR LLEVANDO A CABO SU TRABAJO, YA QUE NADIE QUERÍA HACERLO, Y ERA MÁS QUE NECESARIO. ANTIGUOS MILITARES, POLICÍAS Y MIEMBROS DE LAS

FUERZAS DE SEGURIDAD Y FUERZAS PRIVADAS, SU PREOCUPACIÓN ES MANTENER LA NORMALIDAD EN EL CRUCE Y MANTENER ALEJADOS A LOS SOLAR REBELLIS Y DEMÁS DEL YERMO CUYA ÚNICA MISIÓN ES ROBAR Y SOBREVIVIR A TODA COSTA, SIN PENSAR EN LOS CIUDADANOS INOCENTES.



PRO + MUNICIÓN EXTRA Y DISPONIBILIDAD DE ARMAMENTO PESADO.

CONTRA - ESTÁN BAJO LAS ÓRDENES DE EL ALCALDE EN TODO MOMENTO.

CARACTERIZACIÓN:
EQUIPACIÓN MILITAR ADECUADA Y REALISTA, ADAPTADA A LA ESTÉTICA DEL EVENTO.

SOLAR REBELLIS

PARA ELLOS EL CRUCE ESTÁ CORRUPTO Y LLENO DE OVEJAS EN UN REBAÑO. PELEAN CON LOS MOTORHEAD POR LOS RECURSOS Y TRATAN DE ALEJARSE DE LOS MERODEADORES. CREEN FIRMEMENTE QUE LA GESTIÓN DEL ALCALDE DE EL CRUCE ES PÉSIMA Y DÉBIL, Y BUSCAN DERROCARLE. EL GRUPO DESTINADO A LAS CERCANÍAS ES TAN SÓLO UNA DE LAS LANZAS DEL SOLAR REBELLIS, LA TERCERA, ENVIADA PARA HACERSE CON EL PODER DEL GOBIERNO DEL PUEBLO, COMO HICIERON CON LA CIUDAD DE LA VÍA, UN PAR DE AÑOS ANTES. POSEEN UNA JERARQUÍA MUY MARCADA, Y BUSCAN ALCANZAR UNA ETAPA FINAL DE ESTABILIDAD Y REUNIFICAR EL YERMO.



PRO + DOBLE DE ADRENALINA
DISPONIBLE POR CICLO.

CONTRA - ESCASEZ DE RECURSOS Y
DISCORDIA CON EL CRUCE.

CARACTERIZACIÓN:

SIMBOLO DE LA FACCIÓN Y
GENERALMENTE ESTÉTICA SOVIETICA DE
PRINCIPIOS DEL SIGLO XX.

HABITANTES DE EL CRUCE

TODO AQUEL QUE PUEDA APORTAR ALGO A LA CIUDAD DE EL CRUCE PODRÁ SER HABITANTE DEL MISMO. DE ESTA MANERA, LOS CIVILES SE HAN ACOMODADO A LA BUENA VIDA Y AL BUEN ACCESO AL RESINILGAN QUE POSEEN POR SU CONDICIÓN DE CIUDADANOS. TODOS TIENEN SU FUNCIÓN Y PROCURAN MANTENER UNA BUENA RELACIÓN CON EL ALCALDE. SON PROTEGIDOS POR LOS PRAETORIAN EN CUALQUIER SITUACIÓN Y SE LES PERMITE COMERCIAR CON TODO AQUEL QUE TENGA BUENAS INTENCIONES Y NO DE PROBLEMAS.



PRO + FÁCIL ACCESIBILIDAD A LOS RECURSOS.

CONTRA - COMO CIVILES SÓLO SABEN USAR ARMAS LIGERAS, DEPENDEN DE LOS PRAETORIAN Y LA VOLUNTAD DEL ALCALDE.

CARACTERIZACIÓN:
VESTUARIO CIVIL ACORDE A LA ESTÉTICA Y SITUACIÓN.



MORADORES DEL YERMO

DE ACTITUD NOBLE, SOLITARIA Y DESCONFIADA. LA VIDA EN SOCIEDADES PEQUEÑAS ES MÁS FÁCIL. Y MÁS ORDENADA. SE ORGANIZAN EN UN PEQUEÑO GRUPO QUE DEAMBULA EN BUSCA DE SUMINISTROS CON LA ÚNICA INTENCIÓN DE SOBREVIVIR Y CUIDARSE LOS UNOS A LOS OTROS, AUNQUE TIENEN UN PEQUEÑO HOGAR AL QUE REGRESAR, ESCONDIDOS DE LOS SOLAR REBELLIS, NO SE RELACIONAN NI CON LOS HABITANTES DE EL CRUCE, NI CON NINGÚN OTRO GRUPO, EXCEPTO LOS EXPLORADORES, CUANDO SALEN A COMERCIAR A EL CRUCE Y A VISITAR LA TABERNA. CONSIDERAN LA

SITUACIÓN COMO UN BIEN MERECIDO CASTIGO DE LA NATURALEZA. SON POSEEDORES DE HISTORIAS, INFORMACIÓN ANTIGUA Y NUEVA. ESCUCHAN, APRENDEN Y SE ADAPTAN.



PRO + TOTALMENTE AUTOSUFICIENTES (RECURSOS, INFORMACIÓN, ETC).

CONTRA - ESCASEZ DE MUNICIÓN.

CARACTERIZACIÓN:
ROPAJES REMENDADOS.

MOTORHEADS

HAN CONSTRUIDO SUS REFUGIOS CON RESTOS DE METAL Y DE BASURA, ASALTAN LAS CARAVANAS DE RESINILGAN PARA MANTENERSE A SALVO, Y A VECES TRATAN DE NEGOCIAR CON LOS MERODEADORES POR SU CURA CASERA. TIENEN PREDILECCIÓN POR LA CHATARRA, QUE TIENEN FACILIDAD DE ENCONTRAR, Y QUE SUELE SER SU MONEDA DE CAMBIO. SU ACTITUD ES PSICOLÓGICAMENTE INESTABLE, MOVIDOS POR LA NECESIDAD DE SOBREVIVIR. ALGUNOS DICEN QUE HAN LLEGADO A CONSUMIR CARNE HUMANA Y QUE SE HAN DEJADO LLEVAR POR LA FÉ HACIA UNA SUPUESTA DEIDAD MÁQUINA ACTUALMENTE DERROTADA.



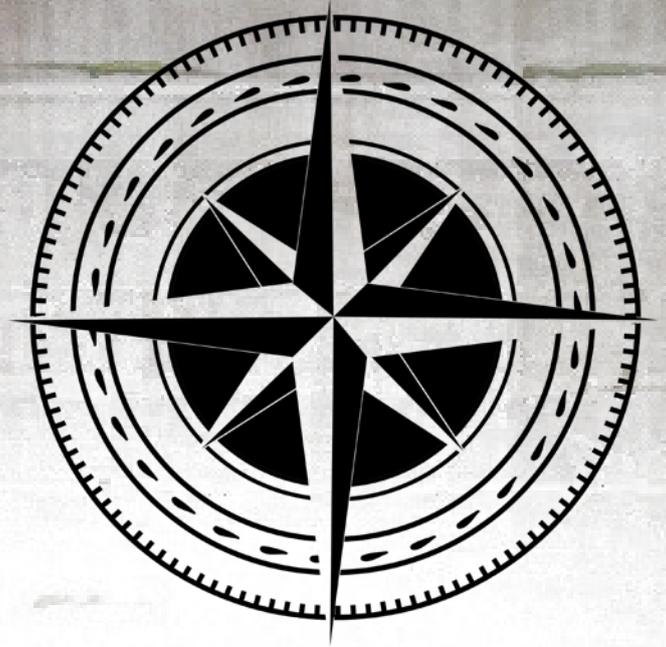
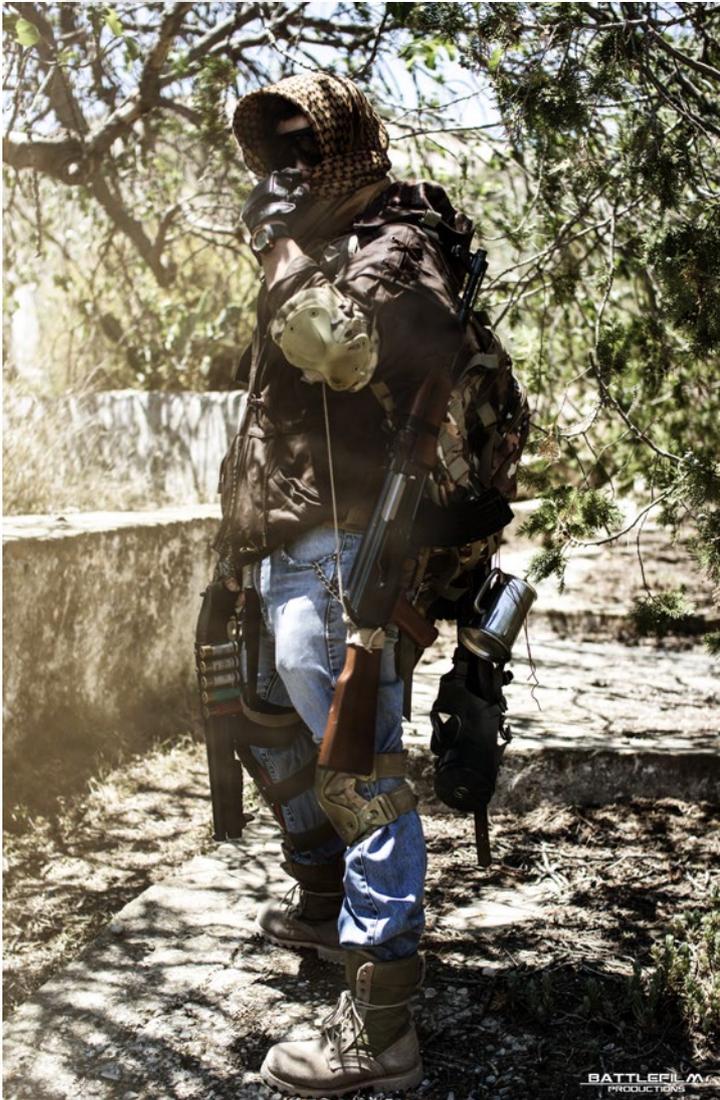
PRO + +1 PT DE VIDA (A CONDICIÓN DE CUMPLIR LA CARACTERIZACIÓN).

CONTRA - ESCASEZ DE RECURSOS, CREENCIA CIEGA EN SU LÍDER ESPIRITUAL.

CARACTERIZACIÓN:
OBLIGATORIO EL USO DE PROTECCIONES RÍGIDAS DE ASPECTO METÁLICO.

ERRANTES

SIEMPRE HA HABIDO SUPERVIVIENTES, INADAPTADOS O VIAJEROS. EN EL YERMO LOS LLAMAN ERRANTES, VAN DE AQUÍ PARA ALLÁ SOBREVIVIENDO COMO PUEDEN, CADA UNO CON SU PROPIA HISTORIA QUE CONTAR Y SUS PROPIAS METAS QUE LOGRAR. SON CONSCIENTES DE QUE EN SOLEDAD LA POSIBILIDAD DE SOBREVIVIR ES MENOR, NO SÓLO POR LA UNIÓN Y EL APOYO DE UN COMPAÑERO, SI NO PORQUE EN EL YERMO LAS BANDAS NO VEN CON BUENOS OJOS A AQUELLOS QUE CAMINAN SOLOS, YA QUE ALGUNA RAZÓN TENDRÁN PARA NO IR ACOMPAÑADOS, O QUE NADIE LOS ACOMPAÑE...



PRO + RECURSOS BÁSICOS, INFORMACIÓN PRIVILEGIADA.

CONTRA - ESCASEZ EXTREMA DE RECURSOS, DESCONFIANZA POR PARTE DE LAS FACCIÓNES.

CARACTERIZACIÓN:
ROPA Y ELEMENTOS DE VIAJE (MOCHILA OBLIGATORIA).

CLASES

MÉDICO ORGÁNICO, MEDICO.

TODAS LAS FACCIÓNES DISPONEN DE UNO QUE DEBE DE IR CARACTERIZADO ACORDE CON SU FACCIÓN Y CONDICIÓN DE MÉDICO; SON LOS ÚNICOS QUE PUEDEN SANAR, ASÍ COMO TRANSPORTAR Y SUMINISTRAR LA ADRENALINA.

MECHAS, MECANICOS, INGENIEROS, HERREROS.

SON LOS ÚNICOS CON CONOCIMIENTO Y CAPACIDADES PARA CREAR Y REPARAR UTENSILIOS COMPLEJOS.

EXPLORADORES.

SON LOS EXPERTOS EN LANZARSE A LA AVENTURA Y LOS ÚNICOS QUE PUEDEN TRANSPORTAR UN NUMERO MAS ELEVADO DE RECURSOS.

AGRICULTOR.

EL ÚNICO CON CAPACIDAD PARA EL CUIDADO Y RECOLECCIÓN DEL HUERTO.

EXPERTO DE TELECO.

RESPONSABLE DIRECTO DEL FUNCIONAMIENTO DE LA RADIO DEL CRUCE Y EL ÚNICO QUE SABE DE COMO HACERLA FUNCIONAR.

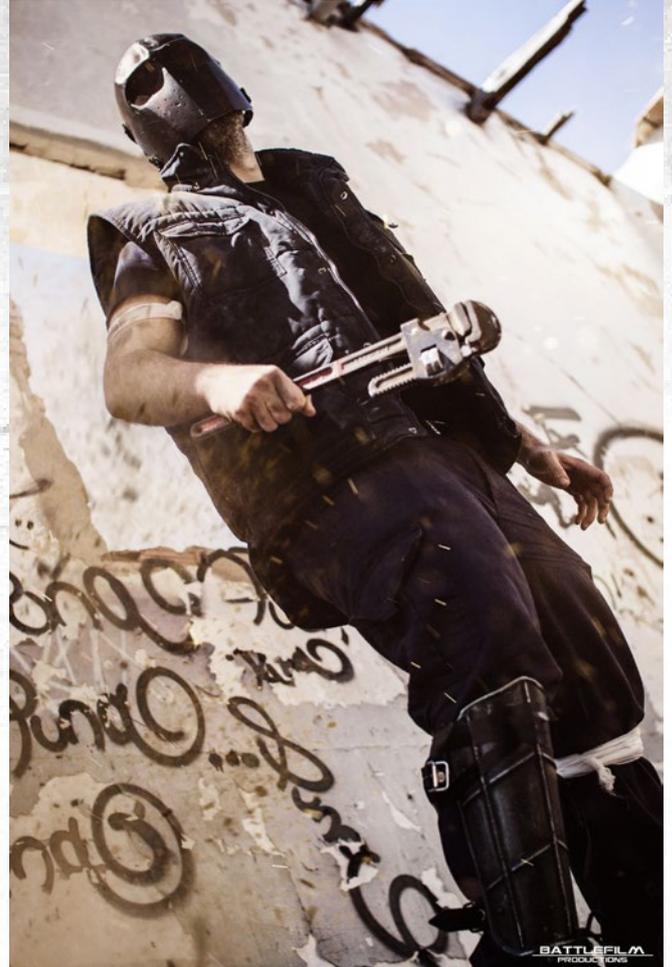
SERVIDORES, SUPERVIVIENTES.

CLASE "NORMAL" SIN NINGUNA HABILIDAD EN ESPECIAL APARENTEMENTE O PREDEFINIDA, PERO NUNCA SE SABE LO QUE CADA UNO ESCONDEMOS DENTRO...

(A LOS JUGADORES QUE PERTENEZCAN A ESTA CLASE SE LES OTROGARAN HABILIDADES ACORDES EN CASO DE QUE EN SUS TRAMAS DE PJ DESARROLLEN UN BUEN TRANSFONDO).

CAPITÁN, SARGENTO, CABO, MARISCAL, COMISARIO, LÍDER, SOLDADOS.

DIFERENTES RANGOS DE MANDO DE LAS FACCIÓNES CON JERARQUÍA MILITAR DE CUALQUIER CLASE.



CONSEJOS DE JUEGO

SÉ REALISTA.

SI DECIDES CREAR UN PERSONAJE QUE HA VENCIDO A DECENAS DE ENEMIGOS Y QUE ES RESPETADO Y CONOCIDO EN TODO EL YERMO, SERÁ MEJOR QUE SEPAS LLEVAR A CABO ESTA HISTORIA Y DEMOSTRAR TUS HAZAÑAS.

RECUERDA QUE BUSCAMOS LA INTERPRETACIÓN ORIGINAL Y REALISTA. ASEGURATE DE PREPARAR UN PERSONAJE QUE PUEDAS INTERPRETAR ADECUADAMENTE, QUE SE AJUSTE A LA AMBIENTACIÓN Y QUE SEA LÓGICO.

APLICALO TAMBIÉN A LA HORA DE TU CARACTERIZACIÓN. MANCHAR TU ROPA DE TIERRA 10 MINUTOS ANTES DE LA PARTIDA NO HACE QUE TU VESTUARIO SEA REALISTA SI LLEVAS AÑOS VAGANDO POR EL YERMO. PIENSA EN LAS PRENDAS O EQUIPO QUE LLEVARÍA TU PERSONAJE.

SÉ CONSECUENTE.

TODA ACCIÓN TIENE SU REACCIÓN. RECUERDA QUE UN REV DE TIPO SANDBOX SIGNIFICA QUE TODOS LOS PERSONAJES SON LIBRES DE ACTUAR COMO CREEN CONVENIENTE, LO QUE SIGNIFICA QUE TODA ACCIÓN O PALABRA TENDRÁ UNA CONSECUENCIA QUE PUEDE NO ESTAR PLANEADA. SÉ CONSECUENTE CON TUS ACCIONES.

DE LA MISMA MANERA EN QUE UN JUGADOR PUEDE REACCIONAR A TUS ACCIONES DE UNA FORMA IMPREVISIBLE, TAMBIÉN ASÍ LOS PERSONAJES NO JUGADORES (PNJ). LOS PNJS EN PARADISE NO SÓLO SON MUÑECOS ESTÁTICOS QUE RESPONDEN A PREGUNTAS O ENTREGAN MISIONES, PUEDEN ELEGIR NO HACERLO, PUEDEN AYUDARTE O QUERER ENTORPECER TU CAMINO DEPENDIENDO DE TUS ACCIONES.

SÉ COLABORATIVO.

COMO DIJO "THE IRISH WILL" EN UNO DE SUS VIDEOS, PUEDE QUE TÚ SEAS EL PROTAGONISTA DE TU PROPIA HISTORIA, PERO NO ERES EL PROTAGONISTA DE LA HISTORIA DE LOS DEMÁS. EN ESTE JUEGO PARTICIPAN MUCHOS JUGADORES PARA CONSEGUIR QUE TODOS FORMEMOS PARTE DE UNA ÚNICA GRAN HISTORIA. QUE TE CONVIERTAS EN EL PROTAGONISTA DE UNA ESCENA PUEDE OCURRIR, DE FORMA CASUAL O POR LAS CONSECUENCIAS DE UNA ACCIÓN QUE HAYAS REALIZADO, PERO NO BUSQUES SER EL CENTRO DE ATENCIÓN.

SÉ RESPONSABLE.

TRATA DE MANTENERTE DENTRO DE PERSONAJE (INROL) TODO EL TIEMPO. LAS ACCIONES OFFROL (FUERA DE JUEGO) ROMPEN LA CONCENTRACIÓN, LAS ESCENAS Y EL AMBIENTE. TRATA DE EVITARLAS A NO SER QUE SEA POR UNA MUY BUENA RAZÓN (ALGÚN ACCIDENTE O ALGÚN PROBLEMA SERIO).

SÉ AMABLE.

RECUERDA QUE ES UN JUEGO, Y NADIE QUIERE JUGAR CON UN IDIOTA. SÉ AMABLE, SÉ SIMPÁTICO, RESPETA A LOS DEMÁS, HEMOS VENIDO A PASARLO BIEN.

SÉ CREATIVO.

UN BUEN PERSONAJE Y UNA BUENA CARACTERIZACIÓN PUEDEN CONSEGUIRSE SI INViertes TIEMPO Y CREATIVIDAD EN SU CREACIÓN. CUANTO MÁS TE LO CURRES, MÁS ORIGINAL SERÁ TU PERSONAJE Y MÁS INTERESANTE, MÁS JUGADORES QUERRÁN JUGAR CONTIGO Y MÁS SATISFACTORIO SERÁ PARA TÍ.



BATTLEFILM
PRODUCTIONS



REGLAMENTO GENERAL

RECOLECCION Y RECURSOS

TRANSPORTE: SALVO RECURSOS DE TAMAÑO GRANDE O PELIGROSO (MADERA, HIERRO O EXPLOSIVO) SE PODRÁN USAR ARMAS MIENTRAS SE TRANSPORTA PERO SIEMPRE LLEVANDO UN MÁXIMO DE 1 A NO SER QUE TU CLASE SEA LA DE EXPLORADOR, ENTONCES, UTILIZANDO OBLIGATORIAMENTE UNA BOLSA O MOCHILA, PODRÁS TRANSPORTAR 3.

RECOLECCION: SE DEBE INTERPRETAR CÓMO SE CONSIGUE, TALANDO EL ARBOL, PICANDO LA PIEDRA O CAZANDO EL ANIMAL, EN CASO DE SER UN OBJETO "X" QUE ENCUENTRAS SIRVE INTERPRETAR QUE HAS ENCONTRADO ALGO DEL MODO QUE TU PREFIERAS.

RECOLECCION DE HUERTO: EN LOS HUERTOS HABILITADOS CRECERÁN, UNA VEZ POR CICLO, FRUTAS Y VERDURAS SEGÚN LAS SEMILLAS QUE SE HALLAN PLANTADO. A LA HORA DE CRECER, UN MASTER O PNJ APARECERÁ Y GERMINARÁ LAS PLANTAS. SÓLO LOS AGRICULTORES PUEDEN RECOGER DICHOS FRUTOS ASI COMO ENCARGARSE DEL CUIDADO DEL HUERTO.

PARA QUE LAS PLANTAS GERMINEN Y DEN FRUTO ES NECESARIO EL CUIDADO DE ESTE, SI LA ORGANIZACIÓN OBSERVA QUE EL HUERTO ESTA ABANDONADO EVIDENTEMENTE NO GERMINARÁ NADA.

FERRETERIA

REMACHADO DE CASQUILLOS: LAS BALAS QUE SEAN DISPARADAS NO SERÁN VALIDAS PARA VOLVER A USARSE, EL ÚNICO MODO DE RECICLAJE DE BALAS ES LLEVÁNDOLAS A LA FERRETERIA Y CONSIGUIENDO QUE EL FERRETERO LAS REMACHE. EL COSTE DE RECLICAJE DE BALAS LO DETERMINARÁ LA OFERTA Y LA DEMANDA EN LOS CICLOS DE PARTIDA.

REPARACION DE ARMADURAS: CUANDO SE RECIBE UN IMPACTO DE BALA EXPLOSIVA EN LA ARMADURA ÉSTA QUEDA DAÑADA Y POR LO TANTO NO SERVIRÁ COMO PROTECCIÓN SI NO SE REPARA. AL IGUAL QUE CON LAS BALAS, PARA PODER REPARARLA SE DEBE DE ACUDIR A LA FERRETERIA Y EL COSTE O MATERIALES SE INDICARÁ ALLÍ, DEPENDIENDO DEL TIPO DE ARMADURA DEL JUGADOR.

COMERCIO: AUNQUE LA MONEDA PRINCIPAL DE LA PARTIDA SON LAS BALAS, EXISTEN CANTIDAD DE RECURSOS EN JUEGO NECESARIOS Y CON LOS QUE SE PUEDE COMERCIAR. SALVO PRECIOS FIJOS ESTIPULADOS POR "EL ALCALDE" DENTRO DE LA CIUDAD EL TRUEQUE ENTRE JUGADORES ES COMPLETAMENTE LIBRE Y SOLO DE VOSOTROS DEPENDE EL VALOR QUE LE OTORGUÉIS A CADA RECURSO. SED REALISTAS Y CONSECUENTES.

HOSPITAL, MEDICINAS Y ADRENALINA

CURAS: LAS CURAS SE REALIZAN MEDIANTE VENDAJE, Y CURAN 1 PUNTO DE VIDA, NO DE ARMADURA, DEBE COLOCARSE POR EL MEDICO DE MANERA CORRECTA Y SI SE CAYESE CONTARA COMO QUE LA HERIDA VUELVE A ABRIRSE Y SE PIERDE EL PUNTO DE NUEVO. NO HAY LIMITE DE VENDAJES POR JUGADOR NI POR MÉDICO. AL COMIENZO DEL NUEVO CICLO SE DAN POR CICATRIZADAS TODAS LAS HERIDAS Y

PUEDES QUITARTE LAS VENDAS, PERO DEBERÁS ENTREGARLAS EN EL HOSPITAL Y VOLVER A CONSEGUIR MATERIALES YA QUE NO SON REUTILIZABLES POR EL ALTO ÍNDICE DE CONTAGIO DE ENFERMEDADES QUE EXISTE A DÍA DE HOY EN EL YERMO...

ADRENALINAS (RESPAWN): CUANDO UN JUGADOR CAE AL SUELO SIN PUNTOS DE VIDA Y DESPUES DE 5M NO HA ACUDIDO NINGUN MEDICO A CURARLE ESTE CAE DESMAYADO. NO DEBE LEVANTARSE Y TIENE OTROS 10M PARA SER RECOGIDO Y LLEVARLO A SU BASE PARA QUE EL MEDICO LE PUEDA ADMINISTAR ADRENALINA.

LA ADRENALITA SE SUMINISTRA EN JERINGAS Y EL CONTENIDO DE ESTAS DEBE VACIARSE UNA VEZ INTERPRETADO EL PINCHAZO EN EL CORAZÓN Y ENTREGARSE VACÍAS AL FINAL DE CADA CICLO EN EL HOSPITAL DE CAMPAÑA. ESTAS INYECCIONES NUNCA PUEDEN SALIR DE LA BASE EXCEPTO CUANDO SE TRANSPORTEN AL HOSPITAL DE CAMPAÑA PARA SU RECOLECCIÓN Y TRATAMIENTO COMO RESIDUO QUÍMICO AL INICIO Y FINAL DE CADA CICLO.

HOSPITAL DE CAMPAÑA: EL HOSPITAL DE CAMPAÑA ES EL HOSPITAL SITUADO DENTRO DE EL CRUCE, ES DONDE SE TRATA A LOS CAÍDOS EN COMBATE QUE PERTENECEN A LA CIUDAD. EN CASO DE QUE ALGUNA FACCIÓN HAYA CONSUMIDO DENTRO DE ESE CICLO TODAS SUS UNIDADES DE ADRENALINA TENDRÁ UNA ÚLTIMA OPORTUNIDAD DE CONSEGUIR UNA ÚLTIMA UNIDAD, PERO A UN ELEVADO PRECIO QUE SERÁ FIJADO EN ESE MISMO MOMENTO POR EL MÉDICO AL CARGO DEL HOSPITAL.

ZONAS NEUTRALES

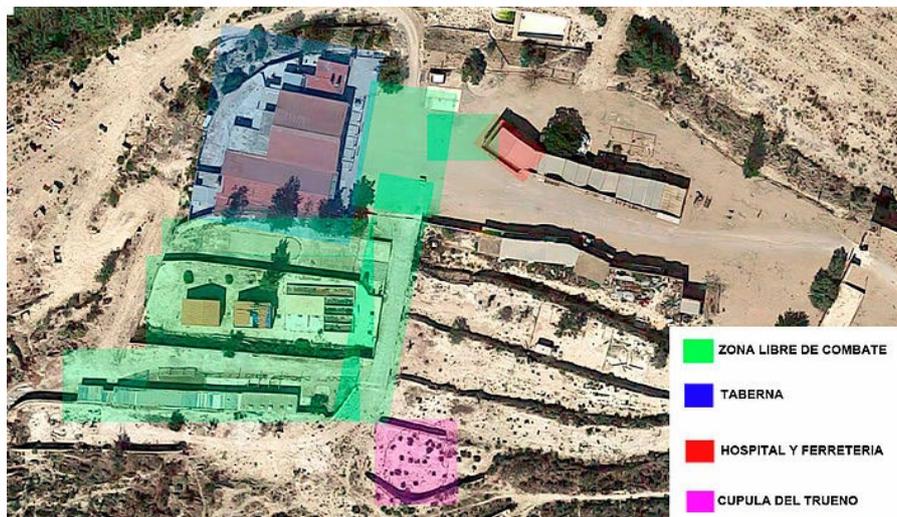
CÚPULA DEL TRUENO: ZONA DE COMBATE DONDE SE REALIZARAN LOS TORNEOS Y ARENAS.

TABERNA PARADISE: ZONA DE DESCANSO DONDE ESTA PROHIBIDO EL COMBATE. ALLÍ SE PUEDEN ENCONTRAR MUCHAS COSAS ÚTILES EN EL YERMO, COMO INFORMACION.

HOSPITAL DE CAMPAÑA: DE LAS FACCIÓNES EXTERIORES, SÓLO ESTÁ PERMITIDA LA ENTRADA AL HOSPITAL A LOS MÉDICOS DE LAS MISMAS.

LA FERRETERÍA: ACCESO A TODOS LOS PERSONAJES, BAJO VIGILANCIA DE BUEN COMPORTAMIENTO POR PARTE DE LOS PRAETORIAN.

EL CRUCE Y ZONAS DE PASO: LAS ZONAS DE CAMINO AL YERMO, A LA TABERNA, Y LA CUPULA DEL TRUENO ASI COMO OTRAS QUE LA ORGANIZACION PUEDA DELIMITAR QUEDARÁN LIBRES DE COMBATE DE CUALQUIER TIPO. IGNORAR ESTA NORMA PUEDE CONLLEVAR A JUEGO PELIGROSO Y A LA EXPULSIÓN DEL JUGADOR SI SE RECIBE UNA QUEJA FORMAL.



RADIO

LA RADIO EN PARADISE SIRVE PARA QUE EL GOBIERNO SE COORDINE E INTERCAMBIE INFORMACIÓN MUY IMPORTANTE ENTRE LAS CIUDADES MÁS POBLADAS Y EL GOBIERNO CENTRAL.

LA MAYOR PARTE DEL TIEMPO UN PAR DE OPERARIOS ESTÁN CERCA DE LA RADIO, ATENTOS A LAS COMUNICACIONES ENTRANTES Y SACANDO ADELANTE UN PROGRAMA DE RADIO LLAMADO **RADIO PARAÍSO**, EN LA QUE NARRAN LAS NOTICIAS ACTUALES PARA QUE CUALQUIER PERSONA CON UNA RADIO PUEDA ENTERARSE DE TODO.

EFECTOS DE LA RADIACION

POR DESGRACIA EN EL YERMO RECIBES RADIACIÓN Y TOXINAS VENENOSAS SIN SIQUIERA DARTE CUENTA. ALREDEDOR DE LAS CIUDADES SE PUEDEN ENCONTRAR, A VECES, PERSONAS TAN ENFERMAS QUE NO SE PUEDE DAR MARCHA ATRÁS A SU ESTADO, LOS DENOMINADOS MUTANTES, POR SUS PÚSTULAS, COLOR VERDOSO Y ACTITUD HOSTIL.

UN CORTE MAL CURADO TE PUEDE CONducIR AL ESTADO DE MUTANTE EN APENAS DÍAS.

CIERTOS INCIDENTES CLIMATOLÓGICOS COMO TORMENTAS O FISURAS EN LA CAPA DE OZONO HACEN IMPOSIBLES MANTENER COMUNICACIONES ESTABLES. MUCHAS CIUDADES HAN CAÍDO SIN PODER ENVIAR UN MENSAJE DE AUXILIO O EXPLICAR EL PORQUÉ DE LA NOCHE A LA MAÑANA SE HA DESTRUIDO TODO.

SIRENA DE ALARMA, QUE OCURRE CUANDO SUENA

SEAMOS LOGICOS, LA TIERRA SE ESTA YENDO AL CARAJO, HAY ASALTOS EN LOS CAMINOS, ESCASEZ DE AGUA Y COMIDA, EL TIEMPO SE HA VUELTO LOCO Y YA DEL SOL MEJOR NI HABLAMOS. ¿QUÉ ESPERABAIIS QUE SUCEDIERA CON 20H DIARIAS DE RADIACIÓN? PUES, COMO MINIMO, CONDICIONES CLIMATOLOGICAS ADVERSAS. AL SONAR LA ALARMA SE AVISARÁ POR MEGAFONIA DEL TIPO DE **ACONTECIMIENTO INESPERADO CIRCUNSTANCIAL (A.I.C)** QUE SE AVECINA Y DEPENDIENDO DE TU CASO O TU VALOR TENDRAS QUE DECIDIR SI CORRER A REFUGIARTE O PLANTAR CARA PARA DEFENDER TU NUEVO HOGAR.

TIPOS DE A.I.C.

TORMENTA DE ARENA: SON INESTABLES Y POTENTES, LA ARENA CORTA COMO CRISTALES, SE FILTRA HACIA TUS PULMONES. PERMANECER EXPUESTO A ELLA PUEDE TENER CONSECUENCIAS MORTALES.

- SI TU PERSONAJE NO ESTÁ TOTALMENTE PROTEGIDO Y CUBIERTO, INCLUÍDA EL ROSTRO CON UNA MÁSCARA, RECIBIRÁ 1 PT DE DAÑO POR MINUTO.

HENDIDURA SOLAR: SE CONOCE COMO EL EFECTO CAUSADO POR LOS RAYOS DE SOL QUE ATRAVIESAN LOS AGUJEROS DE LA ATMÓSFERA SIN QUE ESTA AMORTIGUE SU DEVASTADOR POTENCIAL.

- SI TU PERSONAJE ESTÁ EXPUESTO DURANTE ESTE A.I.C RECIBES UN 1 PT DE DAÑO PERMANENTE POR CADA MINUTO. LA UNICA MANERA DE PROTEGERTE ES RESGUARDARTE DENTRO DE UN EDIFICIO.

LLUVIA ÁCIDA: EL PH DE LA LLUVIA ESTÁ TERRIBLEMENTE DESEQUILIBRADO Y LAS PLANTAS QUE SON BAÑADAS POR ESTE TIPO DE AGUA PERECEN, POR LO QUE LOS CULTIVOS SE ECHAN A PERDER. EL DAÑO PARA LAS PERSONAS ES MÍNIMO.

- ES RECOMENDABLE QUE ADQUIRAIS **PROTECTOR BASE**, UN PRODUCTO EN FORMATO VAPORIZADOR QUE ANULA EL ÁCIDO DE LA LLUVIA. EN CASO DE NO PODER ACCEDER AL PROTECTOR BASE SE PUEDE CUBRIR O TAPAR EL HUERTO O PLANTA. MIENTRAS ESTE TAPADA, NO SEGUIRÁ EL PROCESO DE GERMINACIÓN.

PULSO ELECTROMAGNETICO (P.E.M): LA INESTABLE ATMÓSFERA NO AMORTIGUA UNO DE LOS PULSOS ELECTROMAGNÉTICOS SOLARES DEJANDO A SU MERCED A TODOS LOS EQUIPOS ELECTRÓNICOS.

- TODO EQUIPO ELECTRÓNICO Y VEHÍCULOS DEJARÁN DE FUNCIONAR DURANTE UNA HORA.



REGLAMENTO DE COMBATE

ARMAMENTO

CUERPO A CUERPO

OBLIGATORIAMENTE LAS ARMAS CUERPO A CUERPO TENDRÁN UNA ESTÉTICA APOCALÍPTICA O CONTEMPORÁNEA. NO SE PERMITEN ARMAS MEDIEVALES O ARMAS DE JUGGER.

EL IMPACTO DE UN ARMA DE FILO ES SIEMPRE DE 1 PUNTO DE DAÑO, INDEPENDIEMENTE DE SU TAMAÑO.

- ARMA CORTA: ARMAS DE HASTA 30 CM.
- ARMA MEDIA: ARMAS DE ENTRE 31 CM Y 80 CM.
- ARMA LARGA: ARMAS DE ENTRE 81 CM A 120 CM.
- ARMA ARROJADIZA: 15-25 CM.

ARMAS DE FUEGO

LAS ARMAS DE FUEGO SERÁN REPRESENTADAS POR ARMAS NERF O SIMILARES (QUE USEN EL MISMO TIPO DE PROYECTIL). DEBEN ESTAR CORRECTAMENTE PINTADAS O ADECUADAS A LA ESTÉTICA APOCALÍPTICA. QUEDA TERMINANTEMENTE PROHIBIDO EL USO DE RÉPLICAS DE AIRSOFT.

EL IMPACTO DE UN ARMA DE FUEGO, YA SEA MANUAL O AUTOMÁTICA, SERÁ SIEMPRE DE 1 PUNTO DE DAÑO. EXCEPTO POR LAS ARMAS PESADAS, QUE SE PUEDEN USAR DE 2 FORMAS: SI SE LLEVA A MANO SE HABRÁ DE INTERPRETAR EL PESO Y EL FUERTE RETROCESO, AL IGUAL QUE LA CADENCIA, DE ESTA MANERA EL IMPACTO SERÁ DE 1 PUNTO DE DAÑO.

SI EL ARMA PESADA SE PLANTA CON EL SUELO CON UN BÍPODE, OBTIENE MAYOR ESTABILIDAD EL USUARIO PUEDE APUNTAR MEJOR Y LOS IMPACTOS SERÁN DE 2 PUNTOS DE DAÑO.

TIPOS DE ARMAS DE FUEGO:

- ARMA CORTA.
- ARMA LARGA.
- ARMA PESADA.



ARMA CORTA



ARMA LARGA



ARMA PESADA

ESCUDOS

LOS ESCUDOS ÚNICAMENTE SIRVEN PARA DEFENDERSE DE LAS ARMAS CUERPO A CUERPO; NO SON ANTIBALAS.

LOS ESCUDOS DEBEN DE SER ACORDES ESTÉTICAMENTE A LA TEMÁTICA DEL EVENTO; NO SE PERMITIRÁN ESCUDOS MEDIEVALES, SINO ELEMENTOS CONTEMPORÁNEOS QUE PUEDAN SERVIR COMO TAL (SEÑAL DE TRÁFICO, PUERTA DE COCHE, TAPA ALCANTARILLA ETC...)

TAMAÑOS ESCUDOS:

- REDONDOS: 30/40/50/60 CM.
- ESCUDO MEDIANO: 40 X 60 CM.
- ESCUDO GRANDE: 60X80 CM.

GRANADAS

THUNDER SOUND FLASH

SE PERMITIRÁ EL USO DE GRANADAS TIPO THUNDER SOUNDFLASH. LA ORGANIZACIÓN DEBERÁ SER NOTIFICADA DE LA POSESIÓN DE ESTAS GRANADAS, Y PARA SU USO SE HA DE TENER ESPECIAL CUIDADO.

TODOS LOS JUGADORES QUE EMPLEEN UNA GRANADA THUNDER QUE NO HAYA SIDO NOTIFICADA A LA ORGANIZACIÓN SERÁN INMEDIATAMENTE EXPULSADOS DEL EVENTO.

LAS GRANADAS THUNDER, UNA VEZ QUITADA LA ANILLA, NO PUEDEN SER LANZADAS AL AIRE, SINO QUE HA DE SER LANZADAS A RAS DE SUELO.

EFFECTO DENTRO DE JUEGO: OCASIONAN UN ÁREA DE 3M QUE SUPONDRÁ QUE EL PERSONAJE QUEDA A 0 PUNTOS DE VIDA Y CON LA ARMADURA ROTA.

HUMO

PUEDEN HABER GRANADAS DE HUMO EN JUEGO, SIN EMBARGO ESTAS SERÁN ÚNICAS Y EXCLUSIVAMENTE OTORGADAS POR PARTE DE LA ORGANIZACIÓN. NO SE PODRÁN UTILIZAR GRANADAS DE HUMO TRAÍDAS POR EL PROPIO JUGADOR.

ESTAS GRANADAS SE CONSEGUIRÁN DENTRO DEL JUEGO, MEDIANTE COMPRA, RECOMPENSA, LOGROS O CUALQUIER OTRA SITUACIÓN QUE UN MÁSTER CONSIDERE.

EFFECTO DENTRO DE JUEGO: GENERA UNA CORTINA DE HUMO QUE PROTEGE DE LOS DISPAROS DEL CONTRINCANTE, SIMULANDO QUE LOS DISPAROS FALLAN.

EXPLOSIVOS

EXISTE LA POSIBILIDAD DE FABRICAR EXPLOSIVOS DENTRO DEL JUEGO.

LOS HAY DE DOS TIPOS: TNT, EXPLOSIVO DE POTENCIA BAJA, Y C4, EXPLOSIVO DE POTENCIA ALTA.

SÓLO LOS PERSONAJES DE CLASE MECÁNICO PUEDEN CONSTRUIRLOS, Y SU FORMA DE FABRICARLOS SE DESCUBRIRÁ EN JUEGO.

ARMADURA

PUNTOS DE ARMADURA:

CASCO: 1 PUNTO

PETO: 1 PUNTO

PROTECCIONES EXTRA (BRAZALETES, PERNERAS, HOMBREAS): 1 PUNTO (MÍNIMO 4 PIEZAS).

LA ARMADURA HA DE SER REPARADA UNA VEZ HAYA SIDO DESTRUIDA. LAS ARMAS DE FUEGO CONVENCIONALES, AL IGUAL QUE LAS ARMAS DE CUERPO A CUERPO, NO ROMPEN LA ARMADURA. HAY OTRAS ARMAS MÁS PESADAS QUE SI LO HACEN: GRANADAS, LANZAGRANADAS Y ARMAS PESADAS. LA ARMADURA PUEDE SER REPARADA CON LA AYUDA DE LOS MECÁNICOS.

LAS PIEZAS DE ARMADURA PODRÁN ESTAR FABRICADAS DE CUALQUIER TIPO DE MATERIAL, SIEMPRE Y CUANDO SEAN ACORDES A LA ESTÉTICA DEL EVENTO Y TENGAN UN BUEN GROSOR (MÍNIMO 5 MM). LA ORGANIZACION PASARA UN TA&TA PARA SU VERIFICACION.

SE PROHÍBE TOTALMENTE EL USO DE PINCHOS Y PUNTAS AFILADAS (SIEMPRE Y CUANDO SEAN MATERIALES DUROS COMO ACERO, PLÁSTICO, FIBRA DE VIDRIO...)

≡ NORMATIVA DE JUEGO ≡

BUSCAMOS UN JUEGO LIMPIO, NO DAÑARNOS ENTRE NOSOTROS Y AGILIZAR LAS COSAS PARA NO TENER QUE UTILIZAR TIEMPO DE JUEGO EN RESOLVER CONFLICTOS.

ARMAS

- TODAS LAS ARMAS DEBERÁN PASAR TA&TA.
- SE LLEVARÁ UN ARMA DE REPUESTO O MATERIAL PARA ARREGLOS DE ÚLTIMA HORA EN CASO DE QUE NO PASE EL TEST.
- LAS ARMAS DE **JUGGER** Y LAS DEL FABRICANTE **HAMMERKUNST (MYTHOLON)** ESTÁN TOTALMENTE PROHIBIDAS.

COMBATE CUERPO A CUERPO

- SE BUSCA UN COMBATE INTERPRETADO; LO MÁS LIMPIO Y VISTOSO POSIBLE.
- LOS GOLPES SERÁN CONTUNDENTES PERO NO FUERTES PARA QUE QUIEN LO RECIBA RECONOZCA QUE HA SIDO IMPACTADO. EL EFECTO "METRALLETA" Y OTROS GOLPES MAL INTERPRETADOS (ROCES, GOLPES RÁPIDOS SIN INTERPRETAR EL PESO DEL ARMA, ETC) **NO** SE CONSIDERARÁN VÁLIDOS.
- LOS GOLPES EN CABEZA, CUELLO, MANOS Y PIES NO SERÁN VÁLIDOS.
- EN CASO DE IMPACTO EMPATADO (LOS DOS CONTRINCANTES SE HAN GOLPEADO A LA VEZ), Y A MENOS QUE ESTÉ CLARO QUIÉN HA GOLPEADO PRIMERO, SE CONTARÁ EL DAÑO A AMBOS JUGADORES.

ESCUDO

- SE PERMITEN LAS CARGAS, SIEMPRE Y CUANDO SEA CONTRA OTRO JUGADOR CON ESCUDO.
- ESTÁ TOTALMENTE PROHIBIDO CARGAR A UN JUGADOR SIN ESCUDO.

- CUANDO EL ESCUDO ESTÉ ROTO SE DEJARÁ DE INMEDIATO EN EL SUELO Y SE RECOGERÁ CUANDO HAYA FINALIZADO EL COMBATE.

ARMAS A DISTANCIA

- SOLO SE PERMITE EL USO DE ARMAS NERF O SIMILAR (QUE USEN EL MISMO TIPO DE PROYECTIL).

- ENTRE DISPARO Y DISPARO HA DE PASAR UN TIEMPO DE 1 SEGUNDO.

- LA MUNICIÓN NORMAL (DARDO AZUL NERF) HACE UN 1 PUNTO DE DAÑO, MIENTRAS QUE LA MUNICIÓN EXPLOSIVA (DARDO NEGRO NERF) HACE 2 PUNTOS DE DAÑO.

- LAS ARMAS ARROJADIZAS DEBEN ESTAR COMPLETAMENTE FABRICADAS CON RELLENO, ES DECIR, NO DEBEN TENER UN ALMA RÍGIDA, Y NO PUEDEN PESAR MÁS DE 300 GRAMOS, INCLUSO SI LA LONGITUD DEL ARMA LO PERMITE.

- PARA DISPARAR A ALGUIEN CON UN ARMA DE FUEGO PRIMERO SE DEBE ESTABLECER UN BUEN CONTACTO VISUAL, CUANDO EL OBJETIVO TE HAYA VISTO, ES CUANDO PODRÁS DISPARAR.

PERSONAJES CAÍDOS Y MUERTE

EL TIEMPO QUE UN JUGADOR PERMANECE CAÍDO ES DE UNOS 10 MINUTOS APROXIMADAMENTE, SIMULANDO QUE ESTÁ AGONIZANDO O DESANGRÁNDOSE. SI EN ESE TIEMPO NO ES CURADO O RESCATADO, MUERE.

SI UN PERSONAJE MUERE, EL JUGADOR PASA A SER DIRECTAMENTE PNJ.

REGLAS PARA DUELOS

EN LA TRANQUILA CIUDAD DE "EL CRUCE" SE PUEDE LUCHAR SIEMPRE QUE SE HAGA DENTRO DE LA CÚPULA DEL TRUENO. PARA USARLA ES NECESARIO QUE UN MASTER ESTÉ PRESENTE.

TODOS LOS COMBATES TENDRÁN RECOMPENSA PARA LAS DOS PARTES DEPENDIENDO DE CÓMO HA SIDO EL COMBATE A JUICIO DEL MASTER Y SI NO HAN DAÑADO LA CÚPULA DEL TRUENO O ROTO ALGUNA DE LAS REGLAS.



1º SE HARÁN COMBATES EQUIVALENTES DE 1VS1, 2VS2, 3VS3.

2º SI UN COMBATIENTE CAE AL SUELO SIN SENTIDO (DE MANERA INTERPRETADA) EL COMBATE SE DARÁ COMO FINALIZADO.

3º EL USO DE ARMAS DE FUEGO ESTÁ PROHIBIDO.

4º NO PUEDE MORIR NADIE EN LA ARENA.

5º EL PÚBLICO PUEDE LANZAR HASTA DOS ARMAS A CADA COMBATIENTE.

6º SI EN 3 MINUTOS NO SE DECLARA UN VENCEDOR EL PÚBLICO TENDRÁ QUE DECIDIR QUIEN GANA.

7º ESTÁ PERMITIDO REALIZAR APUESTAS POR LOS COMBATIENTES.

HORARIO

VIERNES

17:00 APERTURA DE PUERTAS

20:00-22:00 TA&TA DE ARMAS Y ENTREGA DE FICHAS.

23:00 DESCANSO, PODRÉIS QUEDAROS RONDANDO EN LA TABERNA, PERO SE HA DE RESPETAR EL DESCANSO DE LOS DEMÁS.

SÁBADO

07:00-07:30 DESAYUNO

07:30-08:30 TA&TA DE ARMADURAS

08:30-09:00 BRIEFING INICIAL

09:00-14:00 CICLO 1

14:00-16:00 COMIDA Y DESCANSO ONROL!! (SI ALGUIEN DESEA COMER OFFROL PUEDE HACERLO LIBREMENTE EN LA TABERNA O LA ZONA DE ACAMPADA)

16:00-21:00 CICLO 2

21:00-23:00 CENA OFFROL

23:00 DESCANSO O CICLO NOCTURNO (ESTE CICLO ES OPCIONAL PARA QUIEN QUIERA CONTINUAR LA PARTIDA DESPUES DE CENAR Y DURARÁ HASTA LA 01:00 O 02:00 APROXIMADAMENTE)

DOMINGO

08:00-09:00 DESAYUNO

09:00-14:00 CICLO 3

14:00-16:00 COMIDA OFFROL Y DESCANSO

16:00 DESPEDIDA Y ENTREGA DE PREMIOS.



CONVIVENCIA GENERAL

CUIDADO DEL LUGAR, EL QUE ROMPE PAGA.

TODOS SOMOS JUGADORES ADULTOS Y RESPONSABLES QUE VENIMOS A PASARLO BIEN, SE PUEDE USAR TODO LO QUE EXISTE EN LAS INSTALACIONES SIEMPRE Y CUANDO SE CUIDE. EL QUE ROMPE... ¡PAGA!

EN EL RECINTO HAY ANIMALES DE GRANJA QUE ESTÁN DOMESTICADOS, SI LOS JUGADORES ESTÁN DE ACUERDO SE SOLTARÁN A LAS CABRAS Y A LOS BURRITOS, POR TANTO, ADEMÁS DE RESPETARLOS, HABRÁ QUE TENER CUIDADO NO SÓLO DE HACERLES DAÑO... SI NO TAMBIÉN DE QUE ELLOS NOS LO HAGAN, ¡YA QUE TIENEN PEZUÑAS Y CUERNOS!

ZONA PARA COCINA

QUEDA **TOTALMENTE PROHIBIDO** COCINAR O ENCENDER FUEGO (INCLUIDO CAMPING GAS) EN TODO EL RECINTO A EXCEPCIÓN DEL LUGAR DESTINADO PARA ELLO. ES UN POBLADO DE MADERA, Y NUNCA PASA NADA HASTA EL DÍA QUE PASA, POR TANTO EN EL INTERIOR DE LA TABERNA Y AL LADO DE LA COCINA LA ORGANIZACIÓN HABILITAREMOS UN LUGAR PARA QUE PODÁIS MONTAR ALLÍ LOS HORNILLOS Y DEMÁS, ASÍ COMO TENER UNA NEVERA Y CONGELADOR A VUESTRA DISPOSICIÓN.

ROGAMOS QUE SE RESPETE EL ORDEN Y LIMPIEZA AL MÁXIMO, YA QUE ES UNA ZONA COMÚN...

EN LA PARTE DE ATRÁS DE LA COCINA HAY UNA BARBACOA QUE TAMBIÉN ESTARÁ DISPONIBLE, PERO QUE COMO SIEMPRE DEBE ESTAR VIGILADA. AQUELLOS QUE QUIERAN USARLA DEBERÁN AVISAR A LOS ORGANIZADORES O ENCARGADOS DE LA TABERNA, ADEMÁS DE ESPERAR A SI ALGUIEN MÁS QUIERE USARLA PARA APROVECHAR LAS BRASAS.

ZONA DE CARACTERIZACIÓN Y ASEOS

EL LUGAR DISPONE DE ASEOS PARA HOMBRE Y MUJERES CON 3 WC CADA UNO PERO SIN DUCHAS, CADA ASEO TIENE UN LAVABO. HEMOS CALCULADO QUE SERÁ MÁS QUE SUFICIENTE, PERO PARA EVITAR AGLOMERACIONES MAÑANERAS A LA HORA DE CARACTERIZARNOS SE HABILITARÁ UNA ZONA QUE SEA EXCLUSIVA PARA ELLO. LO QUE SÍ OS RECOMENDAMOS ES TRAEROS ESPEJOS Y DEMÁS.

ZONA DE ACAMPADA

SE HABILITARÁ UNO DE LAS ZONAS DEL LUGAR COMO ZONA DE ACAMPADA, RODEADA POR LOS MUROS DE MADERA, POR TANTO ESTARÁ PROTEGIDO DEL VIENTO. EXISTEN UNAS ESTRUCTURAS DE METAL QUE PODREIS UTILIZAR TANTO COMO PARA ATAR LOS VIENTOS DE LAS TIENDAS COMO PARA COLGAR LONAS O TOLDOS PARA PROYECTAR SOMBRA. AUNQUE ESTA LEJOS DE LA ZONA DE LA TABERNA EXISTEN DISPONIBLES ALLI 2 WC PORTATILES PARA QUE SI ALGUIEN DESEA IR AL ASEO EN PLENA NOCHE NO TENGA QUE RECORRER TODO EL POBLADO.



USO DE VEHÍCULOS

SE PUEDE ACCEDER CON EL VEHÍCULO HASTA PIE DE TABERNA Y A PIE DE TIENDA, LO QUE SIGNIFICA QUE NO HABRÁ QUE CARGAR CON NADA DESDE EL PARKING, ESO SÍ, PARA EVITAR PROBLEMAS, EXISTE UN HORARIO LÍMITE EN EL QUE SE PODRÁ

ACCEDER CON EL VEHÍCULO PARA NO MOLESTAR A LOS DEMÁS. Y EL MODO SERÁ, LLEGAR, DESCARGAR Y VOLVER A APARCAR, NO SE PERMITIRÁ DEJAR EL COCHE POR EN MEDIO MIENTRAS SE MONTA O SE DESMONTA LA TIENDA.



ZONA DE ACAMPADA



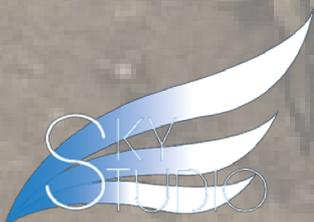
ZONA DE ACAMPADA



PARADISE

WWW.ORDOINVICTUSREV.WIX.COM/REVPARADISE

MAQUETACIÓN:



FOTOGRAFÍA:

BATTLEFILM
PRODUCTIONS

COLABORA:

