



PARADISE

ROL EN VIVO



INDICE

LOGISTICA DEL EVENTO	
EMPLAZAMIENTO	PÁG. 5
INSCRIPCIÓN	PÁG. 15
EL OCASO DE LA TIERRA	PAG. 8
EL CRUCE	PAG. 9
FACCIONES	PAG. 10
CLASES	PAG. 18
CONSEJOS DE JUEGO	PAG. 19
REGLAMENTO GENERAL	PÁG. 22
REGLAMENTO DE COMBATE	PAG. 25

PARADISE

DESDE LA LEJANÍA PODÍA RECONOCERSE EL CRUCE POR EL HUMO. AL FINAL LA PROMESA Y LAS ADVERTENCIAS DE LA ALCALDESA SE CUMPLIERON. ALLÍ POR DONDE EL SOLAR REBLLIS PASABA LO ADORNABAN CON COLUMNAS DE HUMO POR LA DESTRUCCIÓN. O AL MENOS ESO PARECÍA. LO QUE HABÍA COMENZADO CON UN ACERCAMIENTO TENSO ENTRE LOS ENEMIGOS DE NUEVA HISPANIA Y LOS SEGUIDORES DE SU ORDEN TERMINÓ CON UNA PEQUEÑA INVASIÓN DE EL CRUCE CON UNA BATALLA CON CIVILES Y CAOS ABSOLUTO.

LA ALCALDESA FUE ASESINADA, EZEQUIEL GÁRATE, LÍDER DE LOS OLVIDADOS Y MERMADOS SPARTANS, FUE ASESINADO. LOS MOTORHEAD MASACRADOS. LOS PRAETORIAN MERMADOS Y EXPULSADOS DEL ASENTAMIENTO. EL HOSPITAL DESTRUÍDO. EL CAPITÁN HIGHWAY, DE LOS PRAETORIAN, DESAPARECIDO. LOS CIVILES DE EL CRUCE, ALGUNOS ASESINADOS, OTROS REFUGIADOS, ALGUNOS UNIDOS A LA CELEBRACIÓN DE SPARTAN Y SOLAR REBELLIS POR, SEGÚN SU VISIÓN, HABER EXPULSADO A LOS FASCISTAS DEL PUEBLO Y ACABAR EL DÍA CON UN NUEVO ALCALDE.

LO ÚNICO QUE NATALIA FETT PODÍA PENSAR MIENTRAS RECORRÍA EL CRUCE, ENTRE ESCOMBROS, HUMO, POLVO Y SANGRE, ERA QUE AQUELLO ERA DE LO MÁS DEMENCIAL QUE HABÍA VISTO NUNCA. DE UNA COSA ESTABA SEGURA, Y ERA QUE AQUELLO NO IBA A ACABAR ASÍ, NO MIENTRAS HUBIERA UN SÓLO PRAETORIAN VIVO Y NUEVA HISPANIA SIGUIESE AL MANDO EN AQUEL YERMO DE POLVO, VIOLENCIA Y SUPERVIVENCIA EN QUE SE HABÍA CONVERTIDO LO QUE UNA VEZ SE LLAMÓ ESPAÑA. NATALIA LEVANTÓ LA VISTA AL CIELO, Y A LO LEJOS VIO ALGO QUE LA DEJÓ HELADA. UNA NUBE. UNA NUBE, NO MUY GRANDE, COLOR GRIS PLOMO COMO NO HABÍA VISTO JAMÁS.

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, SOBRETODOS, QUE TRATES DE SOBREVIVIR...





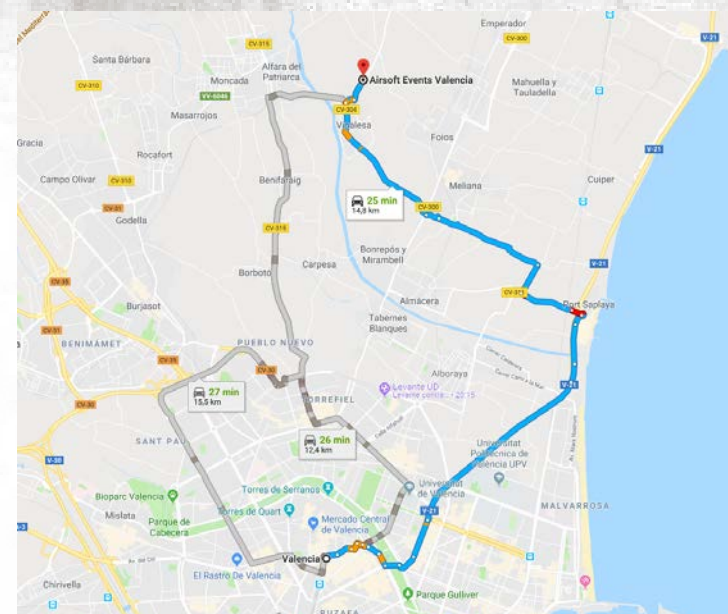
LOGISTICA DEL EVENTO

EMPLAZAMIENTO

AIRSOFT EVENTS VALENCIA ES UN RECINTO, ABIERTO DESDE 2010, DEDICADO ESPECIALMENTE A PARTIDAS DE AIRSOFT Y ROL. EL CAMPO DE JUEGO “RAJOLAR FACTORY” SE ENCUENTRA EN LA LOCALIDAD DE FOIOS-VINALESA (A 10 MINUTOS DE VALENCIA CAPITAL) EN UNA ANTIGUA FÁBRICA DE LADRILLOS Y CUENTAN CON MÁS DE 50.000M2 DE TERRENO.

COMO LLEGAR

DESDE VALENCIA CIUDAD EN COCHE



EXISTEN DOS OPCIONES, DEPENDIENDO EL LUGAR DE ORIGEN.

A. POR LA V30 HASTA PORT SAPLAYA DONDE HAY QUE DESVIARSE HACIA LA CV-311, CONTINUAR POR CV-300 Y CV-304 RODEANDO VINALESA.

B. SALIR POR TORREFIEL DESDE VALENCIA CENTRO Y CONTINUAR POR LA CV-315 HASTA MONCADA, DONDE HAY QUE DESVIARSE A LA DERECHA HACIA CV-304.

CON TRANSPORTE PÚBLICO DESDE VALENCIA

EMT LÍNEA 16 HASTA VINALESA

DORMIR

LA ESTANCIA EN EL EVENTO ES EN CALIDAD DE ACAMPADA EN LA ZONA DE JUEGO DE CADA BANDO, POR LO QUE ACONSEJAMOS PREPARAR BIEN LA ZONA CON TU GRUPO PARA UN MAYOR DESCANSO. LA ORGANIZACIÓN DELIMITARÁ LA ZONA PARA LAS TIENDAS DE CAMPAÑA.

COMER

EL COSTE DEL EVENTO NO INCLUYE COMIDAS, PERO HABRÁ DISPONIBLE UN SERVICIO DE CATERING Y TABERNA DE MANO DE EL CALDERO VIAJERO. ASIMISMO ESTÁ PERMITIDO EL USO DE CAMPING GAS Y HORNILLOS.

LAS COMIDAS SE REALIZAN **DENTRO DE JUEGO**, AUNQUE HABRÁ HABILITADA UNA ZONA FUERA DE JUEGO PARA AQUELLAS PERSONAS QUE QUIERAN COMER FUERA DE PERSONAJE; ESTOS JUGADORES DEBERÁN TENER EN CUENTA QUE **LA PARTIDA CONTINÚA AUNQUE ELLOS NO ESTÉN**.

APARCAR

ES IMPORTANTE QUE LOS COCHES SE DEJEN BIEN APARCADOS EN LA ZONA HABILITADA Y SIGUIENDO LAS INDICACIONES QUE SE DARÁN.



INSCRIPCION Y CREACION DE PERSONAJE

LA APERTURA DE PLAZAS Y COMIENZO DEL PLAZO PARA ENVIAR LAS INSCRIPCIONES ES EL DÍA 10 DE SEPTIEMBRE A LAS 20.00H PARA JUGADORES ANTIGUOS Y EL 14 DE SEPTIEMBRE A LAS 20.00H PARA JUGADORES NUEVOS.

RECOMENDAMOS NO COMENZAR A FORMAR GRUPOS DE FACCIONES, 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?

COMO INSCRIBIRSE

PRIMERO DEBÉIS LEER LA SECCIÓN DE FACCIONES PARA VER LAS 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 DEBE REALIZARSE EL PAGO DE LA INSCRIPCIÓN EN LA CUENTA BANCARIA QUE SE PUBLICARÁ EN LA WEB Y EN EL EVENTO DE FACEBOOK EL DÍA DE LA APERTURA DE PLAZAS PARA DESPUÉS CUMPLIMENTAR EL FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN QUE TAMBIÉN SE PUBLICARÁ EN LA WEB Y EN EL EVENTO DE FACEBOOK, DONDE DEBERÉIS INCLUIR EL JUSTIFICANTE DE PAGO.

LA ORGANIZACIÓN RECIBIRÁ LA FICHA Y COMPROBAREMOS QUE ESTÁ TODO CORRECTO. DE SER ASÍ OS LO CONFIRMAREMOS VÍA EMAIL Y QUEDARÉIS DEFINITIVAMENTE INSCRITOS EN EL EVENTO.



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

EL CRUCE SE HALLABA BAJO JERARQUÍA TOTALITARIA CONSENTIDA.

"CUANDO TODO EMPEZÓ A IRSE AL CARAJÓ 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 MANÍAS. DE MOMENTO NO HAY NADIE EN SU CONTRA, AL MENOS QUE ELLA SEPA..."

BAJO EL DOMINIO DE LA ALCALDESA EL CRUCE SE MANTENÍA SEGURO Y PROLÍFERO, PROTEGIENDO A LOS CIVILES Y CON UNA RELACIÓN CORDIAL CON MOTORHEADS Y MORADORES DEL YERMO; EL ASENTAMIENTO RECIBÍA ERRANTES DE CUANDO EN CUANDO, Y AUNQUE ABSOLUTAMENTE CONTROLADOS Y MONITORIZADOS POR LA ALCALDESA Y SUS FIELES PRAETORIAN, LOS SUPERVIVIENTES PODÍAN REALIZAR TRATOS E INTERCAMBIOS PARA CONTINUAR SU CAMINO.

SIN EMBARGO TRAS ACABAR CON EL ASENTAMIENTO DE LA VÍA UN GRUPO DE SOLAR REBELLIS SE DIRIGIÓ HACIA EL CRUCE, DONDE ENTABLARON UNA ALIANZA CON LOS ÚLTIMOS SPARTANS DE LA ZONA Y TOMARON EL CRUCE POR LA FUERZA, PROVOCANDO LA DESTRUCCIÓN DE GRAN PARTE DEL MISMO.

LA ALCALDESA FUE ASESINADA, JUNTO A GRAN PARTE DE SU EQUIPO DE GOBIERNO, DECENAS DE CIVILES Y MOTORHEADS, ASÍ COMO MUCHAS BAJAS DENTRO DE LOS PROPIOS SOLAR REBELLIS Y SPARTANS. LOS PRAETORIAN SUPERVIVIENTES DEL ATAQUE HUYERON DEL CRUCE, AUN NADIE SABE A DÓNDE, NADIE SABE CÓMO, PERO DEJANDO TRAS DE SÍ ALGÚN RASTRO DE INFORMACIÓN QUE SÓLO ALGUNOS DEL CRUCE HABÍAN PODIDO AVERIGUAR.





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, SI LLEVA CHALECO TÁCTICO CONSIGUEN 1PT DE ARMADURA.

CONTRA - ESTÁN BAJO LAS ÓRDENES DE EL GOBIERNO DE NUEVA HISPANIA EN TODO MOMENTO.

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

SOLAR REBELLIS

PARA ELLOS EL GOBIERNO ESTÁ CORRUPTO Y SUS ASENTAMIENTOS SON OVEJAS EN UN REBAÑO. PELEAN CON LOS MOTORHEAD Y CON CUALQUIER OTRO GRUPO O BANDA POR LOS RECURSOS. CREEN FIRMEMENTE QUE LA GESTIÓN DEL ALCALDE DE EL CRUCE ERA PÉSIMA Y DÉBIL, Y BUSCABAN 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 BAJO SU PROPIA VISIÓN DEL MUNDO.



PRO + DOBLE DE ADRENALINA DISPONIBLE POR CICLO.
CONTRA - ESCASEZ DE RECURSOS Y DISCORDIA CON EL GOBIERNO DE NOVA HISPANIA.

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



HABITANTES DE EL CRUCE

TODOS 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 PROCURABAN 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.

UNA VEZ AL MES TODO HABITANTE DEL CRUCE TIENEN TAMBIÉN LA FUNCIÓN DE JORNALERO EN LOS LUGARES DESTINADOS PARA ELLO QUE SÓLO EL GOBIERNO CONOCE.



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 Y/O AL TRABAJO QUE DESEMPEÑE.

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 V DE RESINILGAN PARA MANTENERSE A SALVO, Y A VECES TRATAN DE NEGOCIAR CON LOS MORADORES POR SU CURA CASERA. TIENEN PREDILECCIÓN POR LA CHATARRA, QUE TIENEN FACILIDAD DE ENCONTRAR, Y QUE SUELE SER SUMONEDA 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 + NO DEBEN LEALTAD A NADIE, RECURSOS DE COMERCIO EXTRA.

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

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

R.E.P 069

DICEN QUE LOS REFUGIOS DE EXPERIMENTACIÓN Y PROTECCIÓN SE ABRIERON AL INICIO DEL OCASO DE LA TIERRA Y QUE TAN SOLO UNOS POCOS PRIVILEGIADOS ACCEDIERON A ELLOS, PERO ESO FUE HACE MÁS DE TREINTA AÑOS. DE SER CIERTA ESTA INFORMACIÓN, SI LOS REFUGIOS AUN SIGUIESEN ACTIVOS, DEBERÍA DE HABER PERSONAS QUE HAN NACIDO Y VIVIDO TODA SU VIDA EN UN R.E.P. EN ARCHIVOS FIGURABA QUE LOS REFUGIOS CONTABAN CON MÁS DE LO BÁSICO PARA LA SUPERVIVENCIA, ASÍ COMO LABORATORIOS, CLÍNICAS, HIBERNADEROS, ETC. NADIE SUPO JAMÁS QUÉ MÉTODO DE SELECCIÓN SE SEGUÍA PARA ESCOGER A LOS MIEMBROS R.E.P NI QUÉ OCURRÍA DENTRO DE LOS REFUGIOS.



PRO + ABASTECIDOS, EMPIEZAN CON UN PLUS DE MEDICAMENTOS Y RECURSOS.

CONTRA - ACCESO RESTRINGIDO A ARMAS Y DESCONOCIMIENTO DE SU USO.

CARACTERIZACIÓN:
CIVILES: MONO DE TRABAJO AZUL
MEDICO: MONO DE TRABAJO BLANCO CON UNA CRUZ ROJA EN LA PARTE IZQUIERDA DEL PECHO.
MECANICO/INGENIERO: MONO DE TRABAJO GRIS.

CLASES

LAS CLASES NOS PERMITEN HACER HACER USO DE LAS HERRAMIENTAS DE NUESTRO ENTORNO.

UN JUGADOR QUE NO ES MÉDICO NO PUEDE INYECTAR NINGÚN FÁRMACO, DE LA MISMA FORMA QUE NO TODO EL MUNDO SABE CÓMO ARREGLAR UN MOTOR ESTROPEADO.

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, CIVILES, 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 ACTUAL 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.

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.

SOLO LOS OPERARIOS DE RADIO PUEDEN TENER UN WALKIE PROPIO U OPERAR UNA

ESTACIÓN FIJA DE RADIO O UNA MÓVIL, TANTO PARA RECIBIR COMO TRANSMITIR. AL PRINCIPIO DEL EVENTO LOS MÁSTER OS ASIGNARAN UN CANAL PROPIO PARA QUE OS PODÁIS COMUNICAR CON LA GENTE DE VUESTRA PROPIA FACCIÓN, ESTE CANAL SOLO SE PUEDE CAMBIAR PARA COMUNICARSE CON OTRAS FACCIÓNES.

EL USO DE LOS WALKIES QUEDA RESTRINGIDO A LA CONFIRMACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN. RECUERDA QUE NO TODAS LAS FACCIÓNES TIENEN OPERARIO DE RADIO.

IMPORTANTE: LOS MÁSTER TENDREMOS NUESTRO PROPIO CANAL PRIVADO QUE SERÁ NOTIFICADO Y ESCUCHAR ESTA MISMA IMPLICA UNA PENALIZACIÓN PARA LA FACCIÓN ENTERA, ASÍ COMO LA EXPULSIÓN DADO EL CASO.

EFFECTOS 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 CARAJ0, HAY ASALTOS EN LOS CAMINOS, ESCASEZ DE AGUA Y COMIDA, EL TIEMPO SE HA VUELTO LOCO Y YA DEL SOL MEJOR NI HABLAMOS. ¿QUÉ ESPERABAI5 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.



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, INDEPENDIENTEMENTE 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 ORGANIZACION DEBERA SER NOTIFICADA DE LA POSESION DE ESTAS GRANADAS, Y PARA USO SE HA DE TENER ESPECIAL CUIDADO.

TODO JUGADOR QUE EMPLEE UNA GRANADA THUNDER QUE NO HAYA SIDO NOTIFICADA A LA ORGANIZACIÓN SERÁ INMEDIATAMENTE EXPULSADO 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 QUEDE A 0 PUNTOS DE VIDA Y CON LA ARMADURA ROTA.

HUMO

PUEDEN HABER GRANADAS DE HUMO EN JUEGO, SIN EMBARGO ESTAS SERÁN ÚNICA 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 USADO PARA DESTRUIR COSAS PEQUEÑAS (PEQUEÑAS ESTRUCTURAS, INMOVILIZAR UNA RUEDA DE UN VEHÍCULO, UNA ESTACIÓN DE RADIO...) 4 TNT EQUIVALEN A UN EXPLOSIVO C4.

-**C4**, TIENE UNA MAYOR VOLATILIDAD PUDIENDO DESTRUIR COSAS DE GRANDES TAMAÑOS (PORTONES, EDIFICIOS, VEHÍCULOS...)

TANTO EL TNT COMO EL C4 CAUSA MUERTE INSTANTÁNEA A UN JUGADOR (SALVO SI ESTÁ FUERTEMENTE ARMADO)

ESTOS EXPLOSIVOS NO SON LANZABLES, SE DEBEN COLOCAR PARA SU POSTERIOR ACTIVACIÓN.

SÓLO LOS PERSONAJES DE CLASE MECÁNICO (MECHAS, MECÁNICOS, INGENIEROS, HERREROS...) PUEDEN CONSTRUIRLOS, Y SU FORMA DE FABRICARLOS SE DESCUBRIRÁ EN JUEGO.

LANZALLAMAS/ÁCIDO

ESTAS ARMAS HACEN DAÑO POR ROCÍO, Y CADA RÁFAGA INFRINGE 2 PUNTOS DE DAÑO A TODOS LOS QUE TOQUE CON UN MISMO ROCIO DE AGUA. SI UN EXPLOSIVO (GRANADA, C4 O TNT) EXPLOTA CERCA DE UN JUGADOR CON UN LANZALLAMAS O LANZA ÁCIDO, ÉSTE PROPICIARÁ UNA EXPLOSIÓN DE UN ÁREA DE 5X5M APROXIMADAMENTE CON MUERTE INSTANTÁNEA PARA TODOS LOS QUE ESTÉN EN DICHO RADIO. SI EL DEPÓSITO RECIBE 10 IMPACTOS DE BALA, ÉSTE EXPLOTARÁ CAUSANDO MUERTE INSTANTÁNEA AL PORTADOR.

LOS LANZADORES DE FUEGO/ÁCIDO SERÁN REPRESENTADOS POR PULVERIZADORES TIPO MOCHILA O SIMILAR. DEBEN ESTAR CORRECTAMENTE PINTADAS O ADECUADAS A LA ESTÉTICA APOCALÍPTICA.

INDEPENDIENTEMENTE DE SU CAPACIDAD LAS MOCHILAS DEBERÁN CARGARSE ÚNICAMENTE CON 1 L DE AGUA Y SE USARÁ COLORANTE ALIMENTICIO PARA TRANSFORMAR EL AGUA DE COLOR NEGRO (GASOLINA) O VERDE (ÁCIDO).

VEHÍCULOS

EN PARADISE LOS JUGADORES PUEDEN TENER ACCESO A VEHÍCULOS, ESTOS SE USARÁN PARA MOVILIZAR GENTE DE UN LADO A OTRO POR DONDE LOS JUGADORES CONSIDEREN (SIEMPRE Y CUANDO EL VEHÍCULO NO CORRA NI CAUSE PELIGRO, Y SE PUEDA PASAR).

LOS VEHÍCULOS ESTARÁN SIEMPRE CONDUCIDOS POR UN MÁSTER O PNJ DE CONFIANZA DE LA ORGANIZACIÓN, **JAMÁS** POR UN JUGADOR.

LOS VEHÍCULOS SE DEBEN DE RESPETAR CUIDAR Y NO HACER NADA QUE PUEDA PERJUDICARLOS.

NO ESTÁ PERMITIDO GOLPEAR O DISPARAR A LOS VEHÍCULOS.

NO ESTÁ PERMITIDO OBSTRUIRLOS NI IMPEDIR SU PASO CON NINGÚN ELEMENTO.

SE PUEDEN DESTRUIR CON C4 O INUTILIZARLOS CON TNT.

PARA USAR UN VEHÍCULO ES NECESARIO 1L DEL RECURSO GASOLINA

ESTÁ PERMITIDO TRAER VEHÍCULOS PROPIOS CON PREVIO AVISO A LA ORGANIZACIÓN (MÍNIMO 1 MES ANTES DEL EVENTO)

NOTA: EN CADA EDICIÓN PUEDE HABER VEHÍCULOS O NO, DEPENDERÁ SIEMPRE DE LOS FACTORES DEL TERRENO.



ARMADURA

PUNTOS DE ARMADURA:

CASCO: 1 PUNTO

PETO: 1 PUNTO

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

SOBREARMADO (JUGGERNAUT): SI LO LLEVAS TODO Y TIENES ASPECTO DE FUERTEMENTE BLINDADO: 1 PUNTO EXTRA.

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...)



EJEMPLO DE "SOBREARMADO"

≡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.



PARADISE

WWW.TEMPUSMAKERS.WIXSITE.COM/PARADISE2

MAQUETACIÓN:



FOTOGRAFÍA:

BATTLEFILM
PRODUCTIONS