



# Reglamento General

EFEYL (Encuentros de Fantasía, Ensueño y Leyenda) es una organización que, entre otras cosas, se dedica a realizar roles en vivo de fantasía medieval con un fuerte enfoque en la creación de una historia compleja y diversa que dejar en manos de los jugadores para su desarrollo y continuación.

## Rol en Vivo:

Es un tipo de juego de rol en el que todas las acciones del personaje son llevadas a cabo físicamente por el jugador que interpreta dicho personaje, como si de una obra de teatro se tratase.

Durante dicha representación se darán diversas situaciones que requerirán resolver algún tipo de acción o conflicto usando las reglas aquí descritas o, en mucho menor número, la ayuda de un árbitro o máster.

## Normas Generales:

La norma más importante en todo rol en vivo es el respeto al resto de jugadores y anteponer la diversión a la consecución de una determinada lista de objetivos.

### En este reglamento

Rol en Vivo .....	1
Normas Generales .....	1
Palabras de Seguridad.....	2
Palabras de Máster .....	2
Hechos consumados .....	3
Heridas y Muerte .....	3
Venenos.....	5
Robos y apropiaciones indebidas	5
Habilidades de personaje.....	5
Artefactos mágicos .....	6
Pociones .....	6
Palabras finales .....	6



## Palabras de Seguridad

En ocasiones se pueden utilizar ciertas palabras de seguridad para detener el combate. Algunas palabras pueden ser usadas por los jugadores mientras que otras solo las debe utilizar un máster o un árbitro de juego.

**Jugador/a herido/a:** Si un jugador se ha hecho daño, él u otro jugador que esté con él puede usar esta frase para advertírsele a los demás jugadores. Se debe verificar el estado de la persona afectada. Si el jugador está bien y puede seguir jugando no hay problema. Si no es así, alguien debe ayudar al jugador a dirigirse fuera de juego al espacio de másters o punto de información más cercano. Los demás pueden seguir jugando con normalidad.

**Tente:** Esta es una palabra pensada para ser usada por los jugadores. Si estáis en una escena demasiado intensa o si en combate un jugador está comportándose con excesiva violencia, podéis usar este verbo para pedirle, sin romper el juego, que baje la intensidad de su interpretación o combate. (P.ej.: “Teneos, Sir Andrakhai, sois demasiado impetuoso”).

**Clemencia:** Es otra palabra pensada para ser utilizada por los jugadores. Si por cualquier motivo un jugador viene a atacaros, pero no queréis ser físicamente golpeados, podéis pedirle clemencia. Pedir clemencia implica que ponéis vuestra vida a disposición del jugador a cambio de que este no os golpee en combate, pero os puede ejecutar igualmente (Por ejemplo, fingiendo que os corta el cuello). A efectos prácticos estáis poniendo vuestra vida en manos del jugador enemigo para evitar el propio combate. P.ej.: “¡Clemencia, por los dioses! ¡No merezco ser golpeado!”.

**“No entiendo vuestro acento”:** Esta palabra/frase está pensada para situaciones en las que un jugador está sacando de juego a otros jugadores, por ejemplo, hablando en términos de reglamento, haciendo preguntas fuera de juego, etc. Es una forma suave de solicitar a otros jugadores que no rompan el ambiente. P.ej.: “No entiendo vuestro acento. ¿Acaso no hablamos el mismo idioma?”.

**“Fuera de juego: Esta palabra en términos generales solo la pueden utilizar másters o árbitros para interrumpir el juego”**

### ¿Eres máster?

No te preocupes, los másters llamamos la atención, te encontrarás con 3 tipos de personal de organización que puede afectarte durante el juego.

**Másters globales:** Identificables por sus túnicas blancas.

**Másters de juego:** Identificables por el brazalete púrpura en su brazo.

**Árbitros:** Personal de organización que vela por la seguridad de los jugadores y el cumplimiento del reglamento, no les preguntes por tramas, ¡no son másters!

## Palabras de máster

**Fuera de juego:** Esta palabra en términos generales solo la pueden utilizar másters o árbitros para interrumpir el juego. Los jugadores la pueden usar cuando no están presentes en juego de ninguna manera (Por ejemplo, una persona muerta saliendo del campo de batalla o una persona herida y su/s acompañante/s). Si un jugador está fuera de juego debe indicarlo levantando el puño claramente o apoyándolo sobre su cabeza, si es posible.

**Rodilla al suelo:** Si sucede un accidente en una batalla, pero hay mucha gente involucrada y es difícil aislar el problema, un máster o árbitro puede usar “Rodilla al suelo”. Todos los jugadores cercanos deben detener su interpretación y agacharse poniendo una rodilla en el suelo. Esta orden no debe ser usada por jugadores.

**Tiempo dentro/Tiempo fuera:** Se suspenden todas las acciones dentro de juego. Permanece donde estás. Te puedes sentar o hablar con otros en fuera de juego. No te muevas de la localización ni realices acciones dentro de juego hasta que el máster grite “tiempo dentro”. En situaciones de combate puede que el máster realice una pequeña cuenta atrás antes de gritar tiempo dentro.



## Hechos consumados

Esta regla se basa en la mutua confianza entre jugadores y organización. Si un jugador realiza algo que otro jugador estima que no está dentro de las reglas (al menos dentro de las que él ha leído), debe atenerse a los hechos que el primero realiza en pro de no detener el juego, quizás el primero posee una habilidad especial o desconocida para el segundo.

Cualquier problema con la continuidad del juego o con las reglas o la muerte que no pueda ser aclarado de mutuo acuerdo entre los afectados o con un árbitro, deberá ser notificado a los másters si es posible.

Los sucesos que ocurran a raíz de un desacuerdo, mala interpretación de las reglas o confusión, serán difícilmente reversibles a posteriori y los másters se atendrán a la política de hechos consumados, pero la organización podrá amonestar a los jugadores que se juzguen hayan hecho un uso malintencionado de las reglas o directamente engañado a otros jugadores.

## Heridas y Muerte

Como personajes vivos (Si, incluso los no-muertos), todos están expuestos a la muerte. Cuando un personaje pierde todos sus puntos de vida (y previamente los de armadura), cae en el estado "Inconsciente". El jugador debe caer al suelo, siempre con seguridad y alejándose del combate. Si por motivos de juego nuestra ubicación podría volver a ser insegura (Por ej.: el combate se desplaza de nuevo hacia nosotros), nos volveremos a desplazar cuantas veces fuese necesario hasta que se despeje el combate o suframos la muerte definitiva. Los jugadores pueden interpretar una inconsciencia total o pueden elegir gemir, toser, arrastrarse... Si es para llamar la atención de algún jugador cercano. No pueden caminar por sí mismos, utilizar ningún objeto, poción o hechizo. Tampoco pueden arrastrarse hasta un lugar concreto si no están ya en ese mismo lugar (Ej.: arrastrarse por el camino hasta la ciudad no estaría permitido salvo que hayas caído inconsciente a las puertas de esta).

### ¡Pero yo no quiero morir!

Prácticamente nadie quiere perder a su querido personaje. Vestuario, armas, horas de interpretación ante el espejo... Todo eso perdido para siempre.

¡No! Su recuerdo perdurará para siempre, haz de la vida y la muerte de tu personaje algo memorable, que todo el mundo recuerde, una estrella fugaz que iluminó el cielo estrellado de EFEYL.

Y no te preocupes, no te vas a aburrir tras la muerte de tu personaje, los másters trabajan continuamente en crear personajes de "recambio" para todos aquellos que, para su desgracia, fallezcan.

Te sorprendería saber cuantos personajes de recambio se han convertido en los favoritos de sus jugadores y han celebrado con regocijo la muerte de su anterior personaje.

## Los muertos no hablan

Tenemos la mala costumbre de pasárnoslo bien.

Y tras un combate glorioso nos gusta comentarlo lo antes posible, no sea que, al igual que los sueños, se nos olvide si no hablamos de ello.

Os rogamos elegir una de las siguientes opciones:

- Permanecer en el suelo, tendidos, en un lugar seguro donde no os puedan pisar y seáis claramente visibles, dejando el terreno regado de cadáveres.
- Abandonar el terreno y dirigíos a las estancias de los muertos lo antes posible.

Tras pasar 10 minutos en estado inconsciente, el jugador muere. Cualquier jugador puede decidir interrumpir este plazo y morir antes si así lo desea.

Cualquier jugador puede rematar a un jugador inconsciente. La acción de rematar debe ser una ejecución clara y evidente, como fingir degollar al rival o clavarle la espada en el corazón. Este gesto se puede acompañar de la palabra "Rematado" si se desea, aunque no es imprescindible si es lo suficientemente claro. Un toque en la pierna, el brazo o la espalda no cuenta como remate válido.

Algunos jugadores pueden tener la habilidad "Penoso", que evita que otros jugadores les puedan atacar, matar o rematar dada su evidente penuria. Los jugadores son libres de tomar otras represalias con el jugador alrededor de ese hecho, la norma sólo impide que el jugador sea golpeado, asesinado o rematado cuando se declara como tal (P.ej.: "No me matéis, isoy penoso!"), pero puede dar lugar a interpretaciones muy divertidas. La única excepción son los jugadores con la habilidad "Cruel". Éstos tienen un corazón frío y duro, y podrán matar a tantos penosos como deseen. Si el jugador penoso decide atacar a otra persona directamente, los jugadores pueden ignorar su habilidad en ese momento, ya que han sufrido un ataque directo. Todo tiene sus límites.

Una vez muerto, el jugador debe poner sus monedas y objetos de juego (Los objetos facilitados por la organización, no sus propios objetos personales) en su sobre de personaje y colocarlos cerca del lugar de su muerte en un sitio lo más visible posible para facilitar que otros jugadores puedan encontrar su cadáver y mantener sus objetos personales en juego, que pueden ser necesarios para las tramas de otros jugadores. Por supuesto, si por motivos de juego el jugador quiere permanecer como cadáver más tiempo es libre de hacerlo (para celebrar un entierro o para respetar la investigación de un asesinato, por ejemplo), pero no podrá ser resucitado o curado con los medios normales. ¿Habrà magia capaz de devolverle la vida a los muertos?

Si un jugador quiere robar o registrar a otro jugador que esté inconsciente, éste debe facilitar-le la tarea en la medida de lo posible dándole sus pertenencias salvo que tuviese alguna escondida con la habilidad "Ocultar objeto" (Que quedará en su cadáver salvo si se usa la habilidad "Registrar"). Si el jugador muere definitivamente, debe notificar a la organización de esos objetos que aún lleva encima para que ésta valore si necesitan volverse a introducir en juego y cómo hacerlo.

Cuando un jugador muere, después de abandonar sus pertenencias debe indicar que está fuera de juego (alzando el puño o apoyándolo en su cabeza) y marcharse del entorno de juego. Lo normal sería acudir directamente a la zona de los másters o al punto de información para notificar su muerte, pero también es aceptable pasar antes por su habitación para cambiarse de ropa si prefiere (Por ejemplo, si es un guerrero con armadura), siempre que no desentone con el ambiente general. En cualquier caso, antes o después debe acudir a la organización para notificar su muerte para que éstos le indiquen qué opciones tiene para seguir el juego. Un jugador cuyo personaje está muerto debe evitar interactuar, en todo lo posible, con el resto de los jugadores hasta que la organización le busque un nuevo rol o le autorice a ocupar otro lugar en el juego.

Un jugador puede salir del estado de inconsciencia siendo **curado** por un médico o mediante magia. **Un jugador inconsciente no puede beber pociones...**

Como regla general, un personaje solo puede cargar con un personaje inconsciente o un cadáver al mismo tiempo, incluso aunque esa carga sea parcial (Le lleven entre 2 personas, por ejemplo).

Además de en combate, un personaje puede morir de otras muchas causas como el envenenamiento, una enfermedad, ahogado (si se mete en un río o lago) o simplemente cuando es tocado por La Muerte (que le invitará a acompañarla).

Nota: La Muerte no es un máster. No atiende dudas de reglas ni nada parecido. Sólo en las Estancias de los Muertos se puede conversar con ella. La Muerte es invisible y debe ser ignorada, salvo por aquellos que tengan la habilidad de Ver a la Muerte. La Muerte se fija en quien se está fijando en ella. Cualquier arma que toque a la Muerte o sea tocada por ella se consume hasta desaparecer (y la Muerte se la llevará a sus estancias).



## Venenos

Los venenos son un producto caro e ilegal, sin embargo, son una manera muy eficaz de hacer llegar a alguien por vía directa a las Estancias de los Muertos. Hay dos tipos de venenos:

**De ingestión:** se ponen en la comida o bebida. Causan la inconsciencia inmediata y muerte en 10 minutos. La única manera de evitar la muerte es si otro jugador proporciona a la víctima un antídoto.

**Para armas:** un arma envenenada llevará una cinta verde y el portador gritará "¡veneno!" cuando impacte con ella. El portador del arma posee un único golpe envenenado, pero no se considerará que gasta el veneno si falla el golpe. Sólo ante un golpe válido perderá el efecto. El impactado recibe dos puntos de daño. Llevar armadura no anula el efecto del golpe envenenado.

## Robos y apropiaciones indebidas

(Este apartado no hace referencia a la regla de Robar, sino a la apropiación de objetos de otros personajes sin el consentimiento expreso de sus jugadores).

Sólo se permite tomar de los muertos o inconscientes, igual que lo que se permite robar a los vivos, los siguientes objetos (nunca armas, armaduras o escudos, los muertos se los llevarán consigo a la zona de másters):

Dinero: monedas, oro, gemas...

Recursos de juego: comida, madera, hierbas, etc.

Pociones.

Objetos mágicos: (sólo la tarjeta con los poderes del objeto, no su representación física si pertenece al jugador).

Cartas o documentos (pero no las fichas de personaje o las listas de las habilidades).

## Habilidades de personaje

La inmensa totalidad de los personajes de EFEYL poseen una lista de habilidades que permite distinguir sus capacidades y las labores que pueden llevar a cabo.

La lista de habilidades de tu personaje será consensuada entre tú y tu máster durante la creación del personaje. No existe un valor mínimo o máximo en el número o nivel de las habilidades que los personajes poseen, y los másters siempre velarán por el bien del juego, nivelando los grupos, facciones, naciones... En EFEYL el foco está en la historia y el desarrollo del juego más que en el desarrollo de habilidades.

Las habilidades no están restringidas a razas o clases, ni hay ventajas o desventajas debido a la clase o la raza del personaje.

Puedes encontrar la lista de habilidades en el reglamento de habilidades.



## La Maza del Rey Troll

---

Furgo el Troll ha pasado muchos inviernos entrenando y ahorrando el botín bajo su puente.

Un buen día, un desafortunado comerciante cruzaba su puente cuando Furgo el Troll saltó sobre él, pidiendo una importante suma de dinero para cruzar su puente. El comerciante se echó a llorar, pues había perdido todo en el anterior puente, cuando la banda de la Reina Glaurg le asaltó y robó todo lo que tenía.

Furgo era un Troll comprensivo y pasó un buen rato animando al comerciante. Una vez se calmó, el comerciante le habló a Furgo de la Maza del Rey Troll, una legendaria y mágica maza que le ayudaría a derrotar a la banda de la Reina Glaurg. El primo del comerciante podía venderla a Furgo por un módico precio. Pero Furgo no era tonto y se negó a pagarle nada al comerciante por adelantado.

Una semana después, el comerciante volvió por el puente cargando la enorme maza decorada con joyas y calaveras. Furgo estaba encantado y pagó al comerciante la suma acordada mientras se marchaba a luchar contra la Reina Glaurg.

A escasos metros del puente Furgo localizó a un máster y le preguntó por los poderes de la maza del Rey Troll. Cuando el máster le pidió a Furgo el código del objeto, el Troll se derrumbó desconsolado... Le habían vuelto a engañar...

## Artefactos mágicos

Todos los artefactos mágicos de juego estarán debidamente marcados y acompañados de una tarjeta con un código y su descripción y efectos (En algunos casos los efectos serán desconocidos hasta que alguien con conocimientos mágicos descubra que es ese anillo que te dio tu tío).

Si el objeto cambia de propietario, entrega al nuevo propietario la tarjeta que posees, si el objeto ha sido proporcionado a ti por la organización, entrega también el objeto al nuevo propietario.

## Pociones

Al igual que los artefactos mágicos, las pociones estarán siempre debidamente marcadas con una pegatina con su nombre.

Puedes aprender más sobre pociones en el reglamento de alquimia.

## Palabras finales

Como colofón, hay que decir que tratamos de hacer de EFEYL un juego divertido y emocionante, a la par que seguro, por lo que recordamos que está completamente prohibido el porte o uso de armas reales durante el juego, así como la participación bajo efectos del alcohol o sustancias psicotrópicas. La organización expulsará del juego inmediatamente a alguien que no cumpla estas normas básicas. Así mismo se dará parte a las autoridades de cualquier delito que se produzca durante el evento. Cada cual es responsable de sus actos jurídica y civilmente.

---

EFEYL

E-mail: [reglamentos@efeyl.org](mailto:reglamentos@efeyl.org)