



# Reglamento de Habilidades

La práctica totalidad de los personajes de EFEYL poseen una o varias habilidades que explican sus características y la forma de realizar ciertas acciones.

Las habilidades que vuestro personaje tendrá serán acordadas entre el jugador y su máster, siempre velando por el equilibrio del juego. En EFEYL nuestro objetivo es la historia, las tramas, las relaciones entre personajes, no tanto como sus habilidades y el desarrollo de estas.

## En este reglamento

Habilidades Generales .....	1
Habilidades de combate .....	2
Habilidades mágicas .....	4
Habilidades alquímicas .....	4
Habilidades económicas .....	4
Resistencias e inmunidades .....	5
Habilidades macro .....	5

## Habilidades Generales:

Paliza	Para apalearse requieren 3 o más personajes, al menos uno de ellos con la habilidad paliza. No requiere combate: permite quitar 3 puntos de vida a otro personaje desarmado.
Tortura	Extrae información de un prisionero, tras cinco minutos (mínimo) de torturas. El prisionero está obligado a responder a cualquier pregunta concreta, y no podrá mentir. Se pueden hacer todas las preguntas que se deseen, una por cada cinco minutos de tortura. El torturado queda a cero puntos de vida, y adicionalmente perderá 2 puntos de vida permanentes. Aunque alguien con fuerza de voluntad no se verá afectado por el interrogatorio de la tortura, sí sufrirá igualmente las pérdidas físicas.
Registrar	Obliga al registrado a mostrar todos sus objetos de juego



Ocultar objeto	Permite esconder un objeto más pequeño que una daga para que no sea encontrado con la habilidad registrar. El objeto ha de llevarse oculto. Un objeto oculto no puede ser robado. Si el jugador muere, esta habilidad deja de tener efecto
Escapismo	Permite soltarse de unos grilletes o cuerda.
Robar bolsas	Si logra colocar una pegatina o pinza en la bolsa de alguien sin que se entere, le roba todo su dinero, gemas, pociones y otros objetos de juego como pergaminos, mapas, cartas, etc. que lleve en cualquier bolsa, bolsillo o escondrijo (nunca se puede robar nada mayor que una daga), SIN IMPORTAR DÓNDE LOS LLEVE salvo que estén ocultos con la habilidad "ocultar objeto". La víctima deberá entregar los objetos robados, con la pegatina correspondiente, en un sitio que fijarán los másters para cada ciudad (normalmente al tabernero). El ladrón pasará a recogerlos cuando lo considere oportuno.
Primeros auxilios	Sólo puede usarse una vez por combate y paciente. Cura un punto de vida. Requiere el uso de una venda.
Curar	Cura dos puntos de vida. Requiere una hierba curativa.
Cuidados prolongados	Requiere Casa de Curación y una unidad de vendas. Se tarda 5 minutos por cada punto de vida que se quiera recuperar. Debe haber un curandero que puede atender a un máximo de 4 pacientes.
Penoso	No puede ser atacado, ni rematado, sin provocación armada o insultos de su parte. Un personaje que use esta habilidad no puede mostrar arma alguna ni actitud desafiante o impedir el paso o abrirse paso a la fuerza.
Cruel	Permite ignorar la habilidad de Penoso

*“En EFEYL nuestro objetivo es la historia, las tramas, las relaciones entre personajes, no tanto como sus habilidades y el desarrollo de estas.”*

### ¿Qué hacía esta habilidad?

No te preocupes, no hace falta que te memorices todas las habilidades. Las habilidades que tu personaje tenga vendrán escritas y descritas en tu ficha.

Y recuerda la política de hechos consumados del reglamento general, si otro jugador te dice que es “Maestro en Leer y escribir”, no tiene porqué enseñarte su ficha, seguro que tiene tal habilidad.

Abrir cerraduras	Permite utilizar ganzúas para abrir cerraduras
Maestro [Habilidad]	Puede enseñar a otros jugadores esa habilidad. Sólo se permite aprender una habilidad por partida y requiere tiempo, esfuerzo y dinero. El aprendiz debe acompañar al maestro durante al menos una hora, en la que practicará dicha habilidad. Sólo se puede tener un aprendiz al mismo tiempo
Leer y escribir	Permite leer y escribir mensajes y todo tipo de documentos

## Habilidades de combate

Armas cortas	Dagas, machetes y armas toscas o improvisadas, o herramientas que pueden hacer daño. Deben medir 60cm o menos. Si tienen salientes, pueden sobresalir hasta 15cm. desde el centro del arma.
Armas largas	Espadas, hachas o cualquiera otra arma estándar. Deben medir 90cm o menos. Si tienen salientes, pueden sobresalir hasta 20cm. desde el centro del arma. Se pueden combinar con armas cortas o largas si se tiene la habilidad “Ambidiestro” o con cualquier escudo si se tiene la habilidad correspondiente
Armas bastardas	Espadas, hachas o cualquiera otra arma estándar. Deben medir 115cm o menos. Si tienen salientes, pueden sobresalir hasta 20cm. desde el centro del arma. No se pueden combinar con ningún otro arma o escudo, pero se pueden blandir a una o dos manos
Armas a dos manos	Espadas, hachas o cualquiera otra arma estándar. Deben medir 150cm o menos. Deben usarse ambas manos SIEMPRE para luchar con ellas. Si tienen salientes, pueden sobresalir hasta 25cm. desde el centro del arma.



Bastones	Palos o armas dobles. Deben medir 180cm o menos. Deben usarse ambas manos SIEMPRE para luchar con ellas. Se utilizan con una mano a cada lado del centro. No deben tener salientes.
Armas de asta	Lanzas o alabardas, que deben medir 200cm o menos. Deben utilizarse ambas manos SIEMPRE para luchar con ellas. Siempre debe haber una mano por delante de $\frac{1}{4}$ de la longitud del arma y la otra mano detrás. Si tienen filo lateral, este puede sobresalir hasta 25cm desde el centro del arma. Se pueden combinar con escudos si se agarran a la mitad de su longitud total o más cerca del filo. O Picas, que pueden medir hasta 230cm. Se deben utilizar ambas manos SIEMPRE para luchar con ellas. Siempre debe haber una mano por delante de $\frac{1}{4}$ de la longitud del arma y la otra mano detrás. Solo pueden dar golpes punzantes.
Arrojadizas	Armas desde 10cm hasta 40cm de longitud. No pueden tener alma o núcleo rígido.
Proyectiles	Arcos y flechas. El máximo de potencia será de 30lb. Respecto a las flechas, no se permiten las de fabricación casera.
Escudos	Puede llevar escudos según las medidas y formas establecidos en el reglamento.
Ambidiestro	Puede usar a la vez dos armas cortas o largas
Armadura 1	Otorga 1PA. Cueras, gambesones o similares. Armaduras de materiales duros pero flexibles.
Armadura 2	Otorga 2PA. Armaduras de cuero grueso, rígido o semirrígido, cuero tachonado densamente o cueras con piezas de metal remachadas o engarzadas.
Armadura 3	Otorga 3PA. Armaduras de metal, ya sean corazas de placas o cotas de malla reales.
Táctica	Permite dar órdenes especiales en combate a personajes con la habilidad "disciplina" - "Mantener la posición": Los miembros de la unidad con disciplina ignoran el primer golpe que reciban - "Firmes": Los miembros de la unidad con disciplina ignoran cualquier efecto que les haga huir.

## Puntos de ficha

Muchos juegos de rol de mesa parten de la creación de ficha, el reparto de puntos, las tiradas de atributos aleatorias, méritos y defectos y muchos otros sistemas.

En EFEYL creemos que las habilidades no dicen mucho del personaje y que es su historia y sus experiencias las que dibujan el personaje en sí.

Habrán personajes con más o con menos habilidades y siempre procuraremos encontrar el equilibrio en nuestras partidas y una experiencia enriquecedora para nuestros jugadores.

Al fin y al cabo Conan apenas tenía la habilidad de armas largas y se lo pasó bastante bien.

## ¿Dudas?

Recuerda enviarnos cualquier duda que tengas sobre el reglamento, o erratas que veas, a [reglamentos@efeylrev.com](mailto:reglamentos@efeylrev.com), con todas vuestras dudas iremos sacando y actualizando un FAQ sobre los reglamentos.

¡Vuestras preguntas son necesarias!

Disciplina	Permite recibir las bonificaciones de una orden de la habilidad táctica. Sin un líder con táctica, esta habilidad no tiene utilidad - "Mantener la posición": Los miembros de la unidad con disciplina ignoran el primer golpe que reciban - "Firmes": Los miembros de la unidad con disciplina ignoran cualquier efecto que les haga huir
Apilar armadura	Permite al jugador llevar 2 armaduras (Una encima de la otra) proporcionándole una armadura equivalente a la suma de las dos superpuestas restandole uno al total, hasta llegar al máximo de 9PA
Desarrollo físico	El personaje posee una constitución extraordinaria, otorgándole un punto de vida más
Piel de piedra	Reduce todos los daños recibidos de proyectiles y arrojadizas a una única herida por impacto
Regeneración	El personaje puede regenerar 1PV en cada sección de juego

## Habilidades mágicas

Aprendiz	Permite usar hechizos de nivel 1
Iniciado	Permite usar hechizos de nivel 2
Adepto	Permite usar hechizos de nivel 3
Maestro	Permite usar hechizos de nivel 4
Gran maestro	Permite usar hechizos de nivel 5
Magia ritual	Permite dirigir rituales, que aparecerán explicados en la hoja de personaje junto con su manera de lanzamiento y recursos necesarios
Creyente	El personaje posee puntos de magia, que no pueden ser usados por él, pero que puede dar a voluntad (nunca bajo coacción) a un mago de su misma religión. El creyente debe rezar o realizar actos rituales como crea oportunos de acorde a su religión para poder ceder la magia al mago
Identificar objeto	Conoce la utilidad de cualquier objeto mágico. Quien tenga esta habilidad recibirá una hoja con códigos de objetos mágicos para poder descifrar el efecto de los que le sean mostrados
Ver a la Muerte	Puede ver a la Muerte. Interactuar con ella es sumamente peligroso para la mayoría

## Habilidades alquímicas

Alquimia	Permite hacer pociones. Requiere un taller de alquimista
----------	--

## Habilidades económicas

POR DEFINIR	POR DEFINIR
-------------	-------------

## Resistencias e inmunidades

Inmune a la magia	No puede ser afectado por hechizo, poción o ritual alguno (maligno o benigno), aunque los efectos especiales de las armas mágicas sí le afectan
Inmune a venenos	Ningún veneno, natural o mágico, le causa efecto alguno al personaje
Resistencia a la tortura	Aguanta hasta 10 minutos de tortura antes de verse obligado a contestar o a hacerlo con la verdad
Voluntad de hierro	Inmune a los hechizos Pánico y Dormir. Ignora la tortura
Mentiroso infame	Inmune a las pociones de la verdad

## Habilidades macro

Líder militar	Permite mover tropas militares por el tablero macro político
Gran comerciante	Permite mover recursos comerciales por el tablero macro político y establecer acuerdos comerciales con otros grandes comerciantes
Líder religioso	Permite mover sacerdotes de su religión por el tablero macro político



EFEYL

E-mail: [reglamentos@efeylrev.com](mailto:reglamentos@efeylrev.com)