



Reglamento de Magia

La magia es un elemento vital de la ambientación de EFEYL, y como tal los jugadores se verán eventualmente afectada por ella de un modo u otro.

Normas Generales:

Los magos son seres con poderes muchas veces incomprensibles para el común de los mortales; un mago es, por lo tanto, un tipo de personaje muy restringido y limitado. Los efectos de los hechizos y rituales pronunciados por un mago deben ser seguidos a rajatabla por los objetivos de estos, incluso si dichos efectos parecen excesivos.

En este reglamento

Normas Generales	1
Términos.....	2
Cómo lanzar un hechizo.....	2
Contramagia	3
Lista de hechizos.....	4
Magia ritual.....	5
Aprender magia	5



Términos

Nivel del hechizo: Hay varios niveles de magia, el nivel de un hechizo indica la potencia de este. Los niveles van del 1 al 5, se rumorea de magos de hasta nivel 7, pero se trata de seres casi mitológicos.

Objetivo: Personaje o grupo de personajes que se ven afectados por el hechizo o ritual.

Puntos de Magia: Dependiendo del poder intrínseco de un mago, éste recibe una cantidad de Puntos de Magia que podrá usar para lanzar hechizos y ejecutar rituales. Los puntos de magia máximos que un mago puede almacenar vendrán indicados en su ficha. Los Puntos de Magia son intransferibles (exceptuando algunos rituales, en cuyo caso estará especificado en el resumen de este).

Mantenido: Si un hechizo indica que debe ser mantenido, requiere del lanzador que mantenga los brazos levantados mientras continúa recitando el efecto del hechizo que está manteniendo. Adicionalmente mantener un hechizo no permite que el lanzador corra mientras lo mantiene.

Ritualista: Personaje que posee la habilidad “magia ritual”.

“Los efectos de los hechizos y rituales pronunciados por un mago deben ser seguidos a rajatabla por los objetivos de estos, incluso si dichos efectos parecen excesivos”

Demasiadas palabras

Echando cuentas, para lanzar un hechizo de nivel 5, necesitas recitar al menos 25 palabras de invocación y varias otras para el nombre, nivel y efecto.

En medio del fragor del combate puede parecer demasiado, ya que durante ese tiempo, un jugador con una espada podría machacar al mago sin mayor problema.

Sin embargo, si ese mago está protegido por sus aliados, tras esas 35 palabras (por ejemplo) podrá hacer, sin posibilidad de ser esquivado, 5 puntos de daño directos o hacer huir a 5 combatientes.

¡Un mago es más poderoso cuanto más amigos tiene!

Cómo lanzar un hechizo

La mayoría de los magos recibe una cantidad variables de Puntos de Magia en forma de pequeños objetos rompibles. Según el nivel del hechizo que se vaya a lanzar, el mago hará uso de uno o varios Puntos de Magia.

Inmediatamente antes de lanzar el hechizo, el mago debe proceder a la invocación de su poder, para esto recitará de forma clara y sosegada (disparar palabras cual ametralladora estará muy mal visto y/o castigado) una fórmula mágica de al menos cinco palabras por nivel del hechizo. Inmediatamente después deberá levantar en alto los puntos de magia y romperlos por la mitad, guardando luego los pedazos en una bolsita.

Una vez cumplidos estos dos pasos, el mago anunciará el nombre del hechizo seguido del nivel del hechizo y de su efecto.

La mayoría de los hechizos requiere seleccionar un objetivo o un grupo, en ese caso debe señalar al objetivo y, en caso de no darse por aludido, tiene todo el derecho a gritarle “Eh, tú, el de la capa verde”. Es imprescindible recitar el efecto del hechizo para que este se considere lanzado.

Invocación	Puntos de Magia	Nombre	Nivel	Efecto
Diosa Dana acude a mí en la necesidad. Diosa Dana acude a mí en la necesidad. Diosa Dana	(El mago procede a romper 3 puntos de magia)	Curar	Nivel 3	Sano 3 puntos de vida

Todos los hechizos tienen alcance de vista y oído, el mago alcanza allí donde pueda ver y el blanco le pueda oír. Del mismo modo, la magia nunca falla en acertar a sus objetivos, no requiere de ningún elemento físico para considerar que un objetivo ha sido correctamente impactado.



Contramagia

Durante los tres segundos posteriores al lanzamiento de un hechizo (esto es, tras recitar sus efectos), un mago que haya presenciado la ejecución de dicho hechizo puede contrarrestarlo.

Para contrarrestarlo, el mago debe seguir los mismos pasos que durante el lanzamiento de un hechizo, exceptuando la invocación. Un contrahechizo cuesta lo mismo que el hechizo que pretende ser contrarrestado.

No se puede contrarrestar un contrahechizo.

Todos los efectos de pociones, rituales o habilidades innatas que generan una interferencia con el resultado normal de un hechizo o acción de otro personaje deben anunciarse en alto en el momento en el que tienen efecto.

Ejemplo: Un extraño y harapiento personaje es afectado por un hechizo de Paralizar. El mago recita el hechizo y su efecto, el extraño le anuncia: “Mi fe me da fuerza, mi fe me hace inmune”, indicando así que alguna habilidad mágica o poder le hace inmune a dicho hechizo.

Duelo de magia

Dilavia la maga nigromante y Terrax el Hechicero se enfrentan en el campo de batalla.

Dilavia, dando un paso en dirección a Terrax invoca su poder — “Señor de la Bruma, acude a mi; señor de la Bruma, acude a mi” — Dilavia rompe 2 Puntos de Magia con los brazos en alto— “Dormir nivel 2; caes inconsciente durante 2 minutos”.

Dejando ver una pequeña sonrisa, Terrax alza sus brazos en alto mientras rompe 2 Puntos de Magia — “Contrahechizo nivel 2, contrarresto tu hechizo”.

Dilavia, asombrada por el poder de su rival, decide subir las apuestas — “Señor de la Bruma, acude a mi; señor de la Bruma, acude a mi; señor de la Bruma, acude a mi; señor de la Bruma, acude a mi; señor de la Bruma, acude a mi; señor de la Bruma, acude a mi” — Mientras Dilavia rompe 5 Puntos de Magia, el mago Terrax da varios pasos atrás, conociendo ahora del poder real de su rival — “Pánico nivel 5, huyes de mi durante 30 segundos”.

Pese a que el hechizo de Pánico nivel 5 le habría permitido hacer huir hasta a 5 rivales, Dilavia solo estaba interesada en hacer huir a Terrax, y lanzando el hechizo en nivel 5 se asegura que su rival no pudiese contrarrestarlo.

Mientras Terrax corría alejándose de Dilavia, tuvo sus buenos 30 segundos para comenzar a planificar su próximo duelo donde seguro saldría victorioso.

¿Esto es todo?

Sí, la lista de hechizos es reducida y poco compleja.

Los magos son personajes poderosos y complicados que retuercen el funcionamiento de los reglamentos. Pero son tremendamente atractivos y dan mucho color a una partida.

Por eso hemos intentado dejar un reglamento de hechizos lo más claro y simple posible, ya que estos efectos son inmediatos. Sin embargo en nuestro reglamento de rituales hemos dejado una gran libertad creativa y las puertas abiertas para todo tipo de sorpresas.

Lista de hechizos

Aquí se describen la mayoría de los hechizos del sistema de magia. Cada mago tendrá indicado en su ficha que hechizos posee, así como su nivel máximo de magia.

Nombre	Descripción	Efecto
Contrahechizo	Contrarresta un hechizo de un nivel igual o inferior al lanzado.	Contrarresta un hechizo de un nivel igual o inferior al lanzado.
Dañar	El objetivo sufre X puntos de daño.	Sufres [nivel del hechizo] puntos de daño
Curar	El objetivo restaura X puntos de vida del objetivo.	Sano [nivel del hechizo] puntos de vida
Pánico	X objetivos huyen durante 30 segundos.	Vosotros [nivel del hechizo] huids de mí durante 30 segundos.
Paralizar	X objetivos no pueden moverse, de cintura para abajo (Mantenido).	Vosotros [nivel del hechizo] no podréis moveros, de cintura para abajo, mientras mantenga este hechizo.
Dormir	El objetivo (que no puede estar combatiendo) cae inconsciente durante X minutos.	Caes inconsciente durante [nivel del hechizo] minutos
Empujar	X objetivos deben retroceder 5 metros si es posible. Nunca si pone en peligro la seguridad del jugador afectado.	Vosotros [nivel del hechizo] retrocedéis 5 metros
Santuario	El mago no podrá ser atacado por armas físicas, sí por magia (Mantenido). Si es atacado mientras está manteniendo este hechizo, puede ignorar el daño.	No podré ser atacado mientras mantenga este hechizo.
Luz	El objetivo podrá usar una linterna grande (Mantenido, repetir cada 2 o 3 minutos). Nunca se podrá lanzar otro hechizo mientras la linterna permanezca encendida	Luz
Arma de plomo	X objetivos no podrán blandir su arma (Mantenido).	Vosotros [nivel del hechizo] no podréis blandir ningún arma mientras mantenga este hechizo.

Magia Ritual

La magia ritual funciona de manera muy distinta a la magia directa (hechizos), es un tipo de magia que requiere tiempo, preparación y recursos. No existe una lista de rituales como tal, cada mago tendrá acceso a diversos rituales con diversos efectos, estos deben ser siempre interpretados y sus efectos tenidos en cuenta por el objetivo o los objetivos del ritual

Los rituales tendrán siempre esta forma:

Nombre del ritual	Devolver a la vida
Rama del ritual	Brujería
Descripción	El ritualista devuelve a la vida a una persona fallecida
Efecto	El objetivo del ritual vuelve a la vida con 1 Punto de Vida restante
Tiempo	30 minutos
Puntos de magia	50
Requisitos	3 ritualistas (No es necesario que todos conozcan este ritual) 5 participantes (Contando a los ritualistas)
Materiales	Madera, Incienso, Velas, Crisantemos, Sal
Descuentos	Sacrificio de una persona de la misma raza y religión que el fallecido: 25 Puntos de magia (máximo 1 sacrificio)
Observador	Máster

Los materiales son siempre obligatorios para la realización del ritual y desaparecen tras la finalización del ritual, los descuentos son “materiales” adicionales que pueden ser usados para satisfacer otros requisitos del ritual.

El tiempo indicado en el ritual debe ser usado por el ritualista jefe y por los participantes para interpretar el ritual mediante cánticos, danzas, plegarias o cualquier otro sistema.

La magia ritual siempre debe ser llevada a cabo en un círculo ritual, dichos círculos rituales están dispersos por el terreno de juego y siempre correctamente identificables por los magos.

Los rituales más poderosos siempre deben ser supervisados por un observador que será siempre un miembro de la organización indicado en la sección “Observador” del ritual, estos pueden ser Máster Global, Máster o Árbitro. Un Máster Global puede supervisar un ritual cuyo observador sea un Máster o un Árbitro. Un Máster puede supervisar un ritual cuyo observador sea un Árbitro. Los miembros de organización deben atender muchos otros eventos de juego y por lo tanto no esperarán en el círculo ritual más de 5 minutos previamente al comienzo del ritual. Si la sección de Observador está en blanco, significa que el ritual puede ser llevado a cabo sin supervisión por parte de la organización.

Un ritual sin todos los materiales, puntos de magia, tiempo o un observador válido siempre falla y los recursos y puntos de magia presentados son consumidos igualmente. Así mismo un observador puede declarar un ritual como fallido si considera que el ritual no ha sido ejecutado correctamente, el tiempo no ha sido cumplido o las invocaciones no han sido suficientes.

Aprender magia

Todos los magos desean saber más, tener más poder.

Para aprender nuevos rituales, hechizos o niveles de magia, el aprendiz debe encontrar un mago de su misma rama (Hechicería, druidismo, teúrgia, nigromancia...) e, idealmente, al menos dos niveles superiores a él. Se trata de un proceso narrativo que un máster juzgará tras la partida.

Durante la partida debería participar en rituales con su maestro, seguirle y atender a sus órdenes cuando así lo requiera su maestro.

Tras la partida, ambos personajes deberán indicar en su post-partida lo que hicieron para aprender y enseñar y vuestros másters valorarán y otorgarán los nuevos hechizos, rituales o niveles aprendidos (Los niveles solo se aprenderán si el maestro es al menos dos niveles superior al aprendiz).



EFEYL

E-mail: reglamentos@efeyl.org