

# Dossier

## Introducción:

EFEYL es una de las organizaciones pioneras en el rol en vivo en España. Desde 2001 la asociación realizó un total de 36 eventos de diversa temática, siendo el más exitoso su evento homónimo, EFEYL, de fantasía medieval, que llegó a reunir a más de 1000 personas a lo largo de dos campañas completas y algunos eventos adicionales, algunos de los cuales superaron las 300 personas.

Tras más de 10 años de inactividad, muchos antiguos asistentes y organizadores hemos querido acercar el mundo EFEYL a una nueva generación de jugadores, y nos hemos reunido para crear un evento siguiendo las características que hicieron únicas aquellas partidas:

*Un juego masivo de escala épica, con cientos de jugadores involucrados.*

*Personajes con ficha personalizada, intereses únicos y enmarcados en sus propias tramas y grupos de juego.*

*Partidas planificadas con vocación de largo plazo, pudiendo acudir a varios eventos a lo largo de los años, evolucionando los personajes y el mundo con ellos.*

Para poder llevar a cabo este evento disponemos de una estructura organizativa de más de 20 masters y también equipos dedicados para otras áreas de la partida: comunicación, logística, etc.

Para esta nueva edición de EFEYL hemos modernizado algunos de los sistemas de juego, sin perder el espíritu que estos aportan a la partida, un juego asimétrico donde los personajes no dependen de sus habilidades para tener un impacto en el juego y donde cada personaje tiene un entorno y un contexto en el que aportar y ser relevante, desde los reyes hasta los campesinos.

En las próximas páginas os damos algunos detalles adicionales para que sepáis qué podéis esperar de nuestro futuro evento. Estaremos encantados de teneros entre nosotros si decidís darle una oportunidad a nuestros Encuentros de Fantasía, Ensueño y Leyenda.



## En este documento

Introducción .....	1
El Evento .....	2
Estilo de juego .....	2
Ambientación .....	3
Tipos de personaje.....	4
Temáticas.....	5
Reglamentos.....	5



## El Evento

EFEYL es un rol en vivo de corte medieval fantástico. El juego se desarrolla en una región donde un grupo de países culturalmente dispares, y en algunos casos con largos historiales de rencillas, se reúnen en una celebración común. Estos países tradicionalmente habían estado sometidos por el Imperio, una poderosa entidad que se extendía por un gran número de países y territorios desconocidos, y mantenía el orden en los países vasallos, evitando las guerras y castigando a los agresores, además de administrar otras cuestiones, como una moneda común.

Sin embargo, el Imperio ha dejado de dar señales de vida paulatinamente, y los reinos han comenzado a tantear el alcance de esa mano controladora, en algunos casos con violentas consecuencias.

En este nuevo escenario los jugadores deben decidir con cuidado cada paso a tomar. Mientras las altas esferas controlan los frentes, los guerreros se preparan para las probables batallas futuras, los magos repasan sus rituales más poderosos, los mercaderes planifican qué bienes serán más necesarios y qué caminos más seguros, y el pueblo llano debe, como siempre, luchar por sobrevivir y prosperar en una época de previsible oscuridad y violencia, mientras intentan cambiar su estrella y darles a los suyos un futuro mejor.

EFEYL 2022 es un evento planteado para 200 jugadores, que repartidos entre distintos reinos jugarán desde la mañana del sábado hasta el domingo a mediodía, parando solo la noche del sábado al domingo para poder descansar.

La partida está prevista para realizarse del 16 al 18 de Septiembre de 2022. Aún estamos ultimando los detalles logísticos y administrativos, pero ofreceremos esa información a través de la web [www.efeylrev.com](http://www.efeylrev.com) lo antes posible, en la sección de "Próximo evento".

---

*“EFEYL es un rol en vivo de corte medieval fantástico. El juego se desarrolla en una región donde un grupo de países culturalmente dispares, y en algunos casos con largos historiales de rencillas, se reúnen en una celebración común”*

---

## Estilo de juego

Para poder valorar correctamente vuestras expectativas a la hora de decidir si os queréis apuntar a EFEYL, aquí os indicamos algunos de los conceptos alrededor de los cuales gira la partida:

**Ambientación de fantasía medieval:** como ya hemos dejado claro, dentro de sus particularidades el mundo de EFEYL responde a lo que se puede esperar de un mundo de fantasía medieval.

**Se juega en partida:** Al tener personajes y tramas construidas hasta semanas antes del evento, no contemplamos roleo generalizado pre-partida, aunque podéis compartir vuestras ideas con los másters y se tendrán en cuenta para vuestras tramas siempre que sea posible.

**Partida de corte transversal:** Al ser una partida multitudinaria, habrá tramas coherentes para todos los estratos sociales del juego, cada uno de los cuales tiene sus propias inquietudes e historias e interactúan entre ellos. Esta no es una partida únicamente de corte o de pueblo.

**Tramas con objetivos:** sin ser una lista de la compra, entendemos que cada personaje comienza con una historia, inquietudes e intereses propios que quedan reflejados en la ficha. Cada uno es libre de priorizarlos, interpretarlos o incluso renunciar a ellos, especialmente si por el devenir de la partida entiende que su personaje debería hacerlo. No sería raro, en cualquier caso, que algunos personajes quieran cosas que simplemente no puedan conseguir.

**Ante todo, es un juego:** aunque nos encanta que los jugadores sientan como suyos los devenires de sus personajes, EFEYL es un juego y nuestro objetivo siempre será que todos lo pasemos bien. Queremos que vengáis a divertirnos y olvidar vuestros problemas, no volver a casa con otros nuevos.



## Ambientación

La partida se desarrolla en la Marca de Savera, un territorio entre fronteras bajo el control directo del Imperio. Las marcas funcionan de forma autónoma, suelen estar fuertemente armadas y situadas en lugares estratégicamente relevantes para la estabilidad de la región. En este caso, antes de ser una Marca imperial, el territorio era un punto focal de lucha entre dos reinos, la feudal Kendoria y la salvaje Thalesia. Con la progresiva desaparición del Imperio, los habitantes y ejércitos de la Marca se encuentran en una situación políticamente complicada, aunque su fuerza militar, recursos naturales e importancia estratégica y comercial son una sólida garantía de independencia.

La partida sucede por la justificación de celebrar el Día del Imperio, de gran importancia para las regiones bajo control directo imperial. A pesar de la actual situación de incertidumbre, el Marqués confía en mantener la normalidad y asegurarse de que los países cercanos les apoyan como enclave neutral para mantener el orden. Este cumpleaños es una celebración tradicional con la que espera mantener la apariencia de normalidad.

A la festividad van a acudir comitivas de relevancia para todos los países cercanos, ya que muchos de ellos ya han visto que la paz Imperial ha sido rota, y será un encuentro importante para saber quiénes serán aliados y quiénes enemigos en los años venideros. Los principales reinos que han confirmado su asistencia son:

**Kendoria:** un país fundamentalmente feudal europeo, Kendoria es uno de los pilares en la región. Acuden al encuentro algunos representantes del actual Rey y los señores de las baronías cercanas. El reino tiene intereses concretos en la situación de la Marca, ya que antes de convertirse en territorio imperial fue una baronía kendoriana. Por su tamaño y múltiples fronteras, están expuestos a distintos países y les interesa limitar sus conflictos.

**Thalesia:** se trata de una nación de corte bárbaro-nórdico. Valerosos guerreros envueltos en pieles, gentes duras habituadas a una vida de violencia. Fueron el último reino en enfrentarse abiertamente al Imperio, y por ello pagaron las consecuencias, perdiendo prácticamente la mitad del país y siendo humillados y sometidos durante años. Años después, una nueva generación de thalesianos afila sus hachas con ansias de recuperar la gloria perdida y hacer sonreír a sus ancestros.

**El Dominio del Hechicero:** uno de los territorios de más reciente creación, el Dominio siempre ha estado envuelto en el misterio y la desconfianza. Desde su elevada torre, estandarte a su vez del país, su anónimo gobernante, un poderoso mago, dirige con fuerza implacable un territorio que lleva años en lenta pero constante expansión. La actual desaparición del Imperio ha propiciado que hayan culminado su ataque al reino vecino de Lotharia, arrebatándoles buena parte de sus territorios.

Otras naciones van a enviar también sus comitivas a la región para rendir pleitesía a la Emperatriz y de paso averiguar la situación actual y el equilibrio de fuerzas:

**Lira,** la nación drúidica por excelencia, se ve en una posición delicada ante la aparente desaparición del imperio. El país apostó por el vasallaje imperial al traicionar a Thalesia en su rebelión, y temen que, sin la protección imperial, sus vecinos puedan querer vengarse.

La antigua república y desde hace unos años reino de **Kalendor,** de inspiración greco-romana, va a enviar algunos diplomáticos. Les interesa conocer la situación política, ya que se unieron a un territorio que se escindió de Kendoria y ven posible que sus vecinos quieran tomar represalias contra los separatistas.

**Lumstal,** hogar de los eoshen, al sur de Kendoria. La implacable teocracia del dios sol Eosh, cuyas intenciones son un misterio para sus vecinos del norte, pero también pueden ser valiosos aliados si consiguen pactar con ellos.

Las tribus nómadas de **Atildra,** una región de muy poca relevancia política y que ha sido otra de las perjudicadas por la situación actual, ya que el reino de Lumstal ha aprovechado su debilidad marcial para arrebatárles territorios.

Y, finalmente, los elfos de **Lotharia,** un pequeño y aislacionista país cuyo territorio ha sido recientemente conquistado por el Hechicero y sus huestes, y que seguramente buscarán la ayuda de otros pueblos para recuperar su patria.

Podéis consultar información más detallada sobre cada reino en nuestra Wiki pública, disponible [aquí](#).

## Tipos de personajes

En líneas generales, podríamos separar los personajes en las siguientes categorías:

**Dirigentes:** se refiere a cualquier personaje que dirige o representa a grupos de gente, ya sean personajes jugadores o a gente que no está presente en partida. Pueden ser nobleza (condes, barones), caudillos, diplomáticos, alcaldes, generales, etc.

**Guerreros:** personajes cuyo día a día es el uso de las armas, ya sean caballeros, soldados, guardias, mercenarios, etc.

**Económicos:** son personajes que pueden conseguir, transformar y/o comerciar con recursos en juego. Van desde grandes mercaderes a leñadores, constructores o alquimistas, y por supuesto los siervos de la Marca, entre otros.

**Magos:** hechiceros, sacerdotes, chamanes y otros usuarios de la magia. Suelen ser débiles en combate armado pero también tener grandes habilidades que pueden cambiar el curso de una batalla o de la partida entera.

**Sociales:** aquellos personajes cuyo juego nace de la interacción social con otros personajes y son clave para la vida y el día a día del lugar de juego y sus costumbres. Bardos, espías, bufones, cortesanos, vividores y aldeanos pueden entrar en esta categoría.

Evidentemente los personajes no suelen pertenecer exclusivamente a una única categoría, sino que están afectados por una combinación de las mismas, pero normalmente tienen alguna de éstas áreas como su categoría principal.

## Temáticas

El evento va a tratar temas principalmente bélicos, geopolíticos y mágicos, bañados por tramas e intereses personales de naturaleza muy diversa.

Aunque no formen parte de su temática general, a lo largo de todos los eventos que se han hecho EFEYL ha tratado a nivel individual temas que pueden ser conflictivos para algunos jugadores: discriminación, racismo, tortura, violencia física o incluso sexual (a nivel de trama, no como parte del juego). Al tener cientos de jugadores y una cantidad muy elevada de masters, no podemos comprometernos a que ciertos temas vayan a estar o no presentes, por lo que si os interesa inscribiros en el evento pero no queréis que algunos de estos temas formen parte de vuestra ficha, por favor habladlo con vuestro máster para que se asegure de evitarlo. Sin embargo, debéis tener en cuenta que estos temas pueden acabar surgiendo si forman parte de la historia de otros jugadores o incluso por el devenir de los acontecimientos de la partida. En caso de necesidad, cada jugador es libre de comentar su incomodidad con los otros partícipes de la escena y/o abandonar esta, primando tanto su bienestar como la continuidad del juego y sin imponer al resto de jugadores su visión personal.

Aunque puedan formar parte de la ficción representada en el juego, EFEYL no defiende ni promueve ningún tipo de violencia real ni discriminación de personas en base a ningún criterio. No se tolerarán actitudes que puedan dañar física o psicológicamente a otras personas, y tampoco se permitirá el enaltecimiento activo o pasivo de la violencia verbal o física, la discriminación, el odio, el asesinato u otras formas de agresión en el mundo real. Los jugadores que incumplan estas normas podrán ser expulsados del evento si la organización lo considera oportuno.

EFEYL designará un espacio seguro para aquellas personas que puedan sufrir algún incidente traumático o que no les permita seguir el juego con normalidad.

## Reglamentos

En los eventos de EFEYL los personajes son asimétricos, no tienen puntos de habilidad que puedan invertir, y en general se diseñan con la idea de que tengan las habilidades lógicas para su concepto o puedan conseguir los recursos necesarios para sus metas en base a su ficha, relaciones sociales y oportunidades que pueda tener al alcance en juego. En muchos casos, la resolución de conflictos será puramente social, y es posible que tengáis habilidades que os sirvan para buscar juego con otros grupos o interactuar con otras personas en vez de resolver los problemas mediante la violencia.

Cosas como por ejemplo las habilidades de armas no reflejan únicamente si se puede o no físicamente blandir un arma (que cualquier persona puede sujetar generalmente), sino que pueden reflejar tanto la habilidad o el entrenamiento para usarla correctamente, o incluso si podrían tener la posibilidad de poseer un arma económicamente.

Otra de las normas clave en EFEYL es la de hechos consumados, es decir, si algo sucede en juego o un jugador os dice que hace alguna cosa, en principio el deber de cualquier asistente es seguirle la corriente. Puede haber personajes con habilidades o poderes desconocidos para vosotros, con capacidades especiales que les permitan soportar más golpes o las más duras de las torturas. El juego debe basarse siempre en la confianza en que el resto están diciendo la verdad en cuanto a las capacidades/habilidades de su ficha de personaje. Si tenéis alguna duda, antes de romper la escena para preguntar, es mejor que sigáis el juego y lo consultéis con un master después.

Tenéis más detalles sobre las normas generales del juego, palabras de seguridad y otros en nuestro reglamento general, disponible [aquí](#).



## Combate:

Las zonas de impacto no válidas son cuello, cabeza y la mano donde se blande el arma.

Se sigue la regla del segundo, es decir, un jugador solo puede causar un punto de daño (dos si usa un arma doble o tres puntos en caso de una flecha) por segundo a otro jugador aunque le golpee muy rápidamente. Solo se considera un golpe por segundo por cada enemigo. Si te rodean varias personas para golpear, cuentan los golpes de todos tus rivales.

Por lo general las armas están divididas por su longitud, y tienen ciertas restricciones respecto a cómo se pueden usar.

## Magia:

Como mundo de fantasía medieval, la magia juega un rol importante en las dinámicas de juego. Existen dos manifestaciones de magia, la instantánea y la ritual.

La magia instantánea tiene un efecto directo, el mago debe conjurar su hechizo, indicar el nombre del mismo y declarar su efecto claramente al personaje receptor. Hay hechizos de conjuro directo, que tienen efecto inmediato, hechizos de duración de tiempo concreta (huir del mago durante 30 segundos) o hechizos con requisito de mantenimiento, que duran tanto tiempo como el mago lo mantenga conjurado (por ejemplo, paralizar). Otros magos pueden contrarrestar estos hechizos.

La magia ritual requiere que los magos realicen una ceremonia en los puntos mágicos de juego, lugares claramente definidos donde la magia es más fuerte y donde los magos pueden desatar sus efectos más devastadores. Los rituales son muy flexibles en sus posibilidades, requieren que los jugadores representen un rito durante una cantidad de tiempo variable y realicen ciertos sacrificios para lograr sus objetivos. Si los rituales satisfacen a los dioses (Masters), estos tendrán efecto.

## Muerte:

A todos los jugadores se les entrega un sobre al principio de la partida donde se entrega su ficha, dinero y otros recursos de juego. Cuando un personaje pierde todos sus puntos de vida, entra en un periodo de gracia de 10 minutos en el que aún se le puede curar salvo que otro jugador le remate activamente. Una vez muerto y si su cadáver no se va a involucrar en el juego (Por ejemplo sus compañeros quieran hacer una escena con él), el jugador debe dejar en el suelo el sobre con sus pertenencias de juego para que otros puedan encontrar su cuerpo.

Una vez haya puesto el sobre en su lecho de muerte, el jugador levantará la mano con el puño cerrado para indicar que está fuera de juego y, sin involucrarse con otros jugadores, debe abandonar la escena lo antes posible y de forma discreta. Idealmente debe acudir al momento a las Estancias de la Muerte para que se tenga constancia de su defunción, aunque puede pasar por su habitación antes si lo desea (por ejemplo para quitarse la armadura o cambiarse a ropa más cómoda). La organización ofrecerá al jugador otros papeles, que pueden ser otros personajes, PNJ o monstereing según la partida lo requiera.

Una característica poco habitual es que la Muerte existe como personaje de juego. Será claramente reconocible y presentada públicamente antes del comienzo del juego. Se suele dedicar a asuntos que solo le incumben a ella. No se debe interactuar voluntariamente con la muerte, no le gusta la gente que le pone atención y en general hablar con ella es una forma rápida de perder la vida. Puede haber jugadores que sí tengan la habilidad específica para verla o que puedan tratar con ella. Los personajes muertos sí pueden hablar con ella.

Otros reglamentos:

Se puede consultar los reglamentos completos en la [sección pertinente de la página web](#).

EFEYL

E-mail: [info@efeyl.com](mailto:info@efeyl.com)