

Creación de un Antagonista:

Por supuesto, si tienes tiempo y presupuesto, puedes fichar a algún buen actor en horas bajas y **crear tu antagonista como a cualquier otro héroe**, pero en general, y para facilitar la labor del Forjador de juego (FJ), los antagonistas están definidos de forma más sencilla.

Plantilla base de los Antagonistas:

En primer lugar, vamos a clasificar a los Antagonistas según su **Aguante**, por su voluntad y su salud, y según su **Desafío**, por su equipo de combate [“Armados” (armadura o piel acorazada) o “Desarmados” (piel blanda sin armadura)], y entrenamiento de combate (cuerpo a cuerpo o a distancia, tienen 1 menos en el otro). De esta forma, para cualquier enemigo, vamos a tener **combinaciones Aguante/Desafío** con estas opciones:

Según su **Aguante**:

- **Esbirros (E)**: Salud 1 / Voluntad 1.
- **Superesbirros (SE)**: Salud 2 / Voluntad 2.
- **Subjefes (SJ)**: Salud 3 / Voluntad 3.
- **Jefes (J)**: Salud 4 / Voluntad 4.

Según su **Desafío**:

- **Bajo**: Equipo (Armado-Desarmado) 2-1 / Entrenamiento 1.
- **Medio**: Equipo (Armado-Desarmado) 4-2 / Entrenamiento 2.
- **Alto**: Equipo (Armado-Desarmado) 6-4 / Entrenamiento 3.

Características especiales C.E.

Los Antagonistas podrían ser de otras razas o incluso bestias no humanoides, por eso, algunos podrían tener alguna **característica especial que los haga únicos**.

Estas son algunos ejemplos de características especiales, pero el FJ puede inventarse las que quiera:

Acuático:

Los héroes tienen **desventaja** contra él **en el agua** y ventaja fuera.

Aliento mortal:

Aliento de fuego, hielo, ácido... **Cada 1d4 turnos** de combate rocía a los héroes y **1d6 héroes al azar**, y que no estén a cubierto, **pieren 1 punto de salud** (sin hacer ninguna prueba).

Corrosivo:

Al quitarle puntos de salud con armas de **un determinado material**, deteriora las armas, **bajándolas un nivel de equipamiento** por cada **turno** en el que se quita algún punto de salud a la criatura.

Debilidad:

Si se le ataca con un **arma o material determinado**, o apuntando (Poder con Efecto “Apuntar”) a un **punto débil**, el éxito tiene un **beneficio extra**, además del que pueda lograr con su tirada. Algunas debilidades pueden **compensar poderes** como “Regeneración”.

Fantasmal:

Es intangible, **solo puede afectar a la voluntad** de los héroes, y solo se le puede derrotar atacando su voluntad.

Garras y colmillos:

Cuentan como **equipo de combate** en criaturas que no llevan armas dan nivel 1, 2 o 3, para desafío bajo, medio y alto, respectivamente.

Gran Tamaño:

Una criatura más grande que un humano **se subdivide en “Secciones”**. Cada “Sección” equivale a **un enemigo** en el cálculo de la **ventaja numérica** en pruebas enfrentadas de **Combate y Atletismo**. Cada “Sección” **tiene un reloj de salud** (con tantos huecos como su Aguante) y la criatura no es **derrotada** en combate hasta que no se **completan la mitad** (redondeando hacia arriba). Los **éxitos en combate se distribuyen por las “Secciones” al azar** (salvo que se use un Poder con el Efecto **“Apuntar”**).

Estos son los diferentes **tamaños disponibles**:

- **Grande**: 2 “Secciones”.
- **Enorme**: 3 “Secciones”.
- **Gigante**: 4 “Secciones”.
- **Colosal**: 5 “Secciones”.

Invisible:

Da una **desventaja** a los héroes en **Combate y Alerta**.

Lento:

Tanto en **Combate** como en **Atletismo**, da una **ventaja** a los héroes.

Magia:

Como con los héroes, cada turno, antes de comenzar la prueba de los héroes, el FJ **decide qué Poder va a usar y gasta sus pp**. Si alguno de los héroes obtiene algún **fracaso** en su prueba, **sufre los efectos** del Poder.

Con un **Desafío** de nivel:

- **Bajo**, el antagonista tiene 6 pp.
- **Medio**, 15 pp.
- **Alto**, 30 pp o más.

Mimético:

Se puede hacer **pasar por cualquiera**, **desventaja** para los héroes en cualquier prueba **para reconocerlo**.

Muerte explosiva:

Cuando muere, los héroes deben superar una **prueba de Atletismo**; si fracasan, pierden **un punto de salud** por la explosión.

Olfato de sabueso:

Olfatea con precisión y a gran distancia. Los héroes tienen una **desventaja en Sigilo**.

Pequeño tamaño:

Son más pequeños que un humano. Los héroes tienen una **ventaja en Combate y Atletismo** contra ellos.

Piel acorazada/blanda

Su **“Equipamiento defensivo”** es **natural**, con piel **acorazada** dan nivel **1, 2 y 3** (bajo, medio, alto) (como si llevasen armadura o escudo) y con piel **blanda** dan **0, 0 y 1**. Como **Garras y Colmillos** cubren la parte ofensiva, en criaturas **sin armadura**, su piel define su **equipo de combate**: “Armados” (acorazada) o “Desarmados” (blanda).

Rápido:

Da una **desventaja** a los héroes en **Combate y Atletismo**.

Regeneración:

Recupera un punto de salud (solo en un reloj) cada turno. Cuando es derrotado, si no se le inmoviliza o se le remata con su debilidad, se levanta recuperando todos los puntos de salud de uno de los relojes que se habían completado (si tiene más de uno).

Sigilos:

Los héroes tienen una **desventaja** en **Alerta** para detectarlo.

Trepar por las paredes:

Puede **mantenerse a distancia Corta o Media**, según el lugar.

Venenososo:

Si se completa el reloj de salud del héroe y sufre una **herida**, da igual que n.º de herida sea, necesita un **antídoto**, una prueba de **Medicina** o una **curación mágica** para no morir.

Ver en la oscuridad:

A **oscuras**, los héroes que no ven en la oscuridad, tienen una **desventaja** en **Combate, Alerta y Sigilo** contra la criatura.

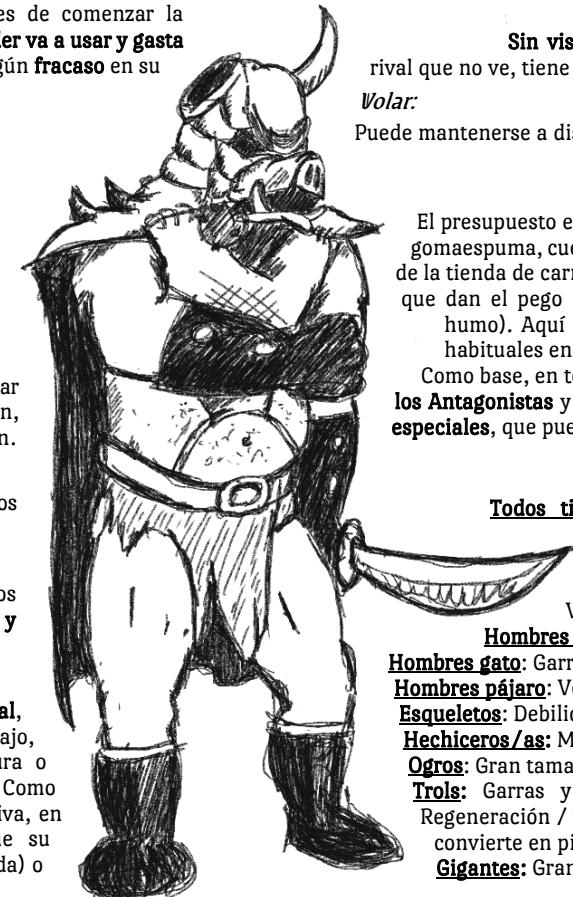
Visión térmica:

Sin **visibilidad** (oscuridad, niebla, cobertura...) el rival que no ve, tiene una **desventaja en Combate y Sigilo**.

Volar:

Puede mantenerse a distancia Media o Larga, según el entorno.

Bestiario



El presupuesto es un poco ajustado, pero con unos trozos de gomaespuma, cuerdas, espráis de pintura y algunos disfraces de la tienda de carnaval hemos hecho unos apaños que seguro que dan el pego (el truco es poner poca luz y usar mucho humo). Aquí se recopilan algunas de las criaturas más habituales en las historias de fantasía, espada y brujería.

Como base, en todas las criaturas se usa la **plantilla base de los Antagonistas** y después se añaden algunas **características especiales**, que pueden modificar un poco su Desafío.

Humanoides:

Todos tienen piel blanda, pero llevan armas y armaduras, por lo que su **equipo de combate** es el de **“Armados”**.

Orcos y tragoídes: Olfato de sabueso / Visión en la oscuridad.

Hombres serpiente: Muerte explosiva / Sigilos.

Hombres pájaro: Volador.

Esqueletos: Debilidad (hierro).

Hechiceros/as: Magia.

Ogres: Gran tamaño (Grande).

Trols: Garras y colmillos / Gran tamaño (Enorme) / Regeneración / Visión en la oscuridad / Debilidad (el sol los convierte en piedra) / Debilidad (fuego).

Gigantes: Gran tamaño (Gigante)

Bestias depredadoras:

(Lobos, panteras, tigres, osos... o criaturas similares, como huargos o licántropos). **Algunos** tienen Visión en la oscuridad y, si son **aves**, Volar. **Algunos** podrían tener Regeneración y una Debilidad.

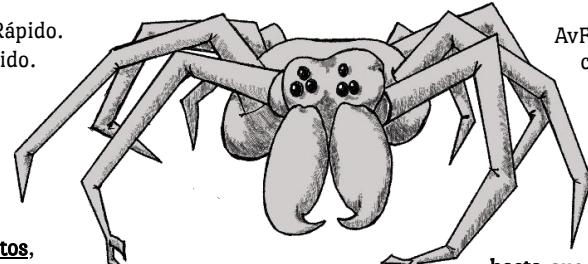
Todos tienen: Garras y colmillos / Sigilos / Olfato de sabueso / Piel Blanda ("Desarmado").

- **Esbirro:** Nada más.
- **Superesbirro:** Nada más.
- **Subjefe:** Gran tamaño (Grande) / Rápido.
- **Jefe:** Gran tamaño (Enorme) / Rápido.

Arañas, escorpiones e

insectos gigantes:

Una araña, escorpión o insecto gigante tiene un tamaño distinto según su categoría. **Algunos insectos**, como las avispas, también tienen Volar.



Todos tienen: Trepár por las paredes / Garras y colmillos / Sigilos / Venenosos (opcional) / Visión térmica.

- **Esbirro:** Pequeño tamaño / Piel blanda ("Desarmado").
- **Superesbirro:** Piel acorazada ("Armado").
- **Subjefe:** Gran tamaño (Grande) / Piel acorazada ("Armado").
- **Jefe:** Gran tamaño (Enorme) / Piel acorazada ("Armado").

Dragones:

Majestuosas criaturas aladas capaces de escupir fuego, ácido, hielo o veneno. No hay Dragones Esbirros ni Superesbirros.

Subjefe:

Gran tamaño (Gigante) / Aliento mortal / Garras y colmillos / Magia / Piel acorazada ("Armado") / Visión térmica / Volar.

Jefe:

Gran tamaño (Colosal) / Aliento mortal / Garras y colmillos / Magia / Piel acorazada ("Armado") / Visión térmica / Volar.

Tesoros:

Cuando los héroes se topen con un tesoro, las riquezas que encuentren se convierten en **puntos de Tesoro** en su hoja. Estos puntos de tesoro se pueden cambiar por **niveles de equipamiento** cuando estén en un lugar en el que esté disponible un equipamiento de ese nivel. En un tesoro también pueden encontrar un **equipamiento concreto** (una espada molona, un yelmo mágico...) con su nivel de equipamiento establecido.



Ejemplo de turno de combate: Un trol se abalanza sobre Doris y Hurlaak. **Doris** (a distancia corta del trol) intenta derribarlo con un barrido de su hacha, **gastando 1 punto de poder para añadir un éxito extra** como Poder, Hurlaak, que aún está a distancia media, tiene un "punto de salud" extra hasta que el trol recupere el terreno, por lo que dispara con la ballesta. El trol es un **subjefe Enorme** (tiene 3 secciones de 3 puntos de salud cada una) y es de **nivel medio** (4 de equipo y 2 de entrenamiento). **Doris** tiene 4 puntos de equipo (empate) y 2 de entrenamiento en combate cuerpo a cuerpo (empate), por lo que **no tiene ventajas ni desventajas**. **Hurlaak** tiene 3 (menos) de equipo y 1 de entrenamiento en combate a distancia (menos), por lo que tiene 2 desventajas. Además, **ambos tienen una desventaja porque no ven en la oscuridad** y el trol sí. Con 3 desventajas, Hurlaak lanza 2d12 (su dado de Músculo) y elige el más bajo (un 6, un éxito). **Hurlaak pierde el punto de salud extra** (de distancia) y sufre una **consecuencia** que elige el FJ (1 punto de salud), Doris quita 1 punto de salud al trol con su éxito (al azar, al reloj n° 1), y **otro** por el éxito extra del Poder (al azar, del reloj n° 3).

Combate

Circunstancias de combate

Que uno de los contendientes de un combate tenga **cobertura**, **ocultamiento** o una **posición ventajosa** y el otro (u otros) no, supone una ventaja, si favorece al héroe, o una desventaja, si es a su rival.

Posición

AvF&A **no se juega sobre una cuadrícula**, el combate es un momento dinámico y caótico donde todos los contendientes están **continuamente en movimiento**. La única posición que es necesario saber es la **inicial**. Los personajes que combaten **con armas cuerpo a cuerpo** (o sin armas, pero con combate cuerpo a cuerpo) **no pueden hacer perder puntos de salud a sus rivales hasta** que no están a, como mínimo, **distancia corta** (< 10 m). Por lo tanto, si su objetivo está, inicialmente, más lejos, tiene "**puntos de salud extra**" (que serán los primeros que pierda) que **representan el esfuerzo del atacante por acercarse**.

Según la distancia inicial:

- Distancia **cuero a cuero** (< 3m): No hay "salud" extra
- Distancia **Corta** (< 10m) : No hay "salud" extra
- Distancia **Media** (< 30m): 1 punto de "salud" extra.
- Distancia **Larga** (> 30m): 2 puntos de "salud" extra.

Área

Como la posición de los combatientes no es fija, los efectos extra de los **Poderes con objetivo "Área"**, afectan a un número de objetivos **al azar**. Si el que usa el poder, utiliza el efecto **"Apuntar"**, puede **elección** los objetivos.

Descansar:

Dormir **6 horas** es suficiente, y **no hacerlo** significa tener **1 punto menos de salud y voluntad** hasta que se descansa. En **condiciones ambientales son extremas** (Frío o calor) o en un medio hostil, **para descansar** es necesario superar una **prueba de supervivencia** (encontrar un buen refugio, fuego, comida o agua), o de **Atletismo** (ser muy resistente).



Juego de Rol diseñado por Roberto Fernández-Regueira. © CC by-nc 4.0

GUIA DEL FORJADOR DE JUEGO

Existen muchos de juegos de rol para recrear épicas aventuras de sagas **fantásticas** célebres por la literatura y el cine, algunos son específicos y otros son más generalistas. ¿Entonces? ¿Qué aporta Fuego & Acero (AvF&A) al mundillo de los juegos de Rol?

Seguramente nada, salvo que, en realidad, quieras recrear las **películas de explotación italiana** de los 70 y 80 del género **"Espada y brujería"**. Para eso es perfecto. Ocupa poco y no cuesta nada, o casi nada, como aquellas películas.

¿Qué puede hacer un actor de Hollywood que no pueda hacer un italiano o español apodado **Kurt Wisconsin**? Si miras de lejos, los disfraces, los petardos y la gomaespuma no tienen nada que envidiar a esos efectos carísimos de las superproducciones. **Lo importante es la historia** ¿o no?

Una aventura de AvF&A consiste en **crear una historia** entre todos, la mayor parte interpreta a un héroe, pero un jugador tiene otra función: **presentar** a los héroes **retos, escenarios y antagonistas**, y decidir las **consecuencias** de los actos de los héroes, este jugador es el **Forjador de juego (FJ)**.

Todo lo necesario para saber **cómo jugar a AvF&A** está en la hoja **Héroes de Fuego y Acero** (el otro tríptico, el que incluye la ficha). En esta hoja podrás encontrar algunas **ayudas para el FJ**, cómo crear antagonistas y algunas criaturas y listas para ser arrojadas sobre los incautos héroes.

Salud	Grande	Enorme	Gigante	Colosal
Voluntad	J E S SE	J E S SE	J E S SE	J E S SE
J E S SE	Nivel	Bajo	Medio	Alto
	Equipo (arm/des)	2/1	4/2	6/4
	Entrenamiento	1	2	3

Sistema de juego

Para la mayor parte de las acciones que realiza un héroe, basta con que el jugador diga lo que hace. Sin embargo, cuando es una **acción difícil, peligrosa o hecha bajo presión**, el FJ puede pedir una, o varias, **pruebas de atributo** para completar la acción.

Primero, se **establece el objetivo** de la acción y el **riesgo** de fracasar:

- En una **acción corriente** (contra una dificultad) el objetivo es llevarla a cabo y el riesgo no conseguirlo.
- En una **acción enfrentada** (contra otro personaje) el objetivo es lo que quiere lograr el héroe y el riesgo, lo que quiere lograr su adversario.
- En un **combate**, el objetivo suele ser causar un **trauma** (daño físico, aturdir, inmovilizar, derribar...) (quitar salud), y, el riesgo, suele ser sufrir un trauma (perder salud).
- En una **persecución** el objetivo puede ser alcanzar o escapar, y el riesgo, que escape el rival o ser alcanzado.
- Al **sorprender**, el objetivo es tener ventaja en el primer turno de un enfrentamiento, y el riesgo, no tenerla.

El FJ **decide** cuantos **éxitos** requiere la acción para lograr el objetivo y cuantos **fracasos** para que se consume el riesgo.

- **Normalmente**, con un **soló éxito**, o **fracaso**, es suficiente.
- Si son necesarios más, se usa un **reloj para el éxito y otro para el fracaso**. La resolución será la del que se complete antes.
- En un **combate**, el reloj de **éxito** suele ser la **salud del rival** y el del **fracaso**, la **salud del héroe**.
- **Cada prueba** que hace el héroe, es un "turno".

Pruebas de atributo:

Todas las pruebas en AvF&A se juegan igual:

- Si se va a **usar un Poder**, se indica **antes de hacer la prueba** y se **gastan los pp**.
- Se **elige el entrenamiento** más adecuado y se lanza un dado como el asignado al atributo vinculado a ese entrenamiento, más un dado idéntico **extra** por cada **ventaja** o **desventaja** (ver Ventajas y desventajas).
 - Cada ventaja anula una desventaja, y viceversa.
 - Si hay **ventajas**, se elige el dado con el resultado **más alto**; si hay **desventajas**, el **más bajo**.
- Si el héroe tiene algún **punto de estrés**, se lanza **1d6 por cada punto de estrés**:
 - Con cada **6**, se suma (+1) al resultado de atributo.
 - Con cada **d6 inferior o igual** a los puntos de **estrés**, se resta uno al dado de atributo (-1).
- Si el **resultado** (dado de atributo + modificador por estrés) de la prueba es:
 - **3 o menos**: Un **fracaso + consecuencia a elección del FJ**.
 - **Cualquier valor negativo es una pifia**. El resultado es peor de lo esperado (doble fracaso, ponerse en peligro...), y lo decide el FJ.
 - **4 o 5**: Un **éxito + consecuencia a elección del jugador**.
 - **6 o más**: Un **éxito**, sin consecuencias.
 - **10 o más**: Además, el jugador elige un **beneficio extra**.
 - **12 o más**: Además, **baja un punto de estrés temporal**.



Consecuencias

- **¡Ayl!**: Rellena un hueco extra en el reloj de fracaso.
- **Mucha presión**: Gana (+1) punto de estrés.
- **Desconcentrado**: Tendrá desventaja en la siguiente prueba (sea cuando sea).
- **Equipo deteriorado**: El equipo que está usando baja un nivel (si es combate, uno de los dos).
- **El conjuro se descontrola (solo con Magia)**: Gasta el doble de puntos de poder (si no tiene suficientes, gasta todos).

Beneficios

- **Exhibirse** (impresionando a los demás)
- **En la mitad de tiempo**.
- **Doble éxito** (rellena dos huecos del reloj de éxito).
- **Inercia**: tiene 1 ventaja hasta fracasar en alguna prueba o terminar la acción (se puede acumular con más inercia).

Ventajas y desventajas

Las ventajas y desventajas para las pruebas van a depender de si la acción es contra un rival (**enfrentada**) o contra una dificultad (**corriente**). Y se pueden obtener de varias **maneras**:

Por entrenamiento:

- **A. corriente**: Comparar el nivel del héroe en el entrenamiento adecuado con la **dificultad de la prueba** (asignada arbitrariamente por el FJ).
- **A. enfrentada***: Comparar el **nivel del héroe en el entrenamiento** adecuado con el de su rival (o rivales*).
- Si el héroe tiene un **nivel mayor**, tiene **ventaja**; si es menor, **desventaja**, y, si es igual, **nada**.

Por equipamiento:

- **A. corriente**: El **equipo** (da igual el nivel) da **una ventaja**.
- **A. enfrentada***: Comparar el nivel del equipo adecuado para la acción (cuerda, para trepar; caballo, para persecución; combate, para combatir...) de ambos contendientes. Si el **del Héroe es más alto**, obtiene una **ventaja**; si es más bajo, una **desventaja**, y, si son iguales, **nada**.

*Si no está claro quién es el rival, usa el equipamiento del más débil y el entrenamiento del más fuerte.

Otras ventajas y desventajas

Numérica: Si hay **más del doble de enemigos** que de aliados, 1 desventaja; si es al revés, 1 ventaja.

Circunstancias: Mejor posición, cobertura, por sorpresa... dan una ventaja o una desventaja, según quién se vea favorecido.

Características especiales de criaturas: algunos dan desventajas.

La resolución de una acción

Completar el reloj de **éxito**, implica **lograr el objetivo** y completar el reloj del **fracaso**, consumir el **riesgo** (objetivo del rival o no lograr el objetivo del héroe).

Equipamiento

Puede servir para varias acciones diferentes, pero no tienen por qué valer para cualquier acción de un entrenamiento.

Un equipamiento puede tener **diferentes niveles**: desde **1**, para equipo corriente, **hasta 3**, para equipo de gran calidad o **mágico**.

- El **aspecto del equipo** es irrelevante en la mecánica de AvF&A, el **jugador o el FJ decide cómo es**. *No hay problema en que un taparrabos o unas pezoneras sean un equipamiento defensivo de nivel 3 y una armadura completa sea nivel 1.*

Exceptuando el equipo de combate (que es la suma de dos equipos), en una prueba **solo se puede usar un equipamiento**.

En **combate** se suma el **equipamiento defensivo** (armadura, escudo, casco...) con el **ofensivo** para hacer el **equipamiento de combate**.

- El **ofensivo cuerpo a cuerpo** (CC) (espada, hacha, daga, porra...) solo se suma en **combate cuerpo a cuerpo o a corta distancia** (< 10 m).
- El **ofensivo a distancia** (arco, ballesta, honda...) solo se suma a **distancia corta, media** (< 30 m) o **larga** (> 30 m).
- Un **brujo/a** que usa **magia en combate**, emplea el equipamiento mágico y su defensa mágica.

Un héroe **puede llevar encima hasta 4 equipamientos**, como máximo (Ejemplo: defensivo + ofensivo CC + ofensivo a distancia + equipo de escalada).

Una **montura (M)** es un **equipamiento**, pero no ocupa y, además, permite llevar 2 más.

Entrenamiento

Un héroe puede tener entrenamientos **desde nivel 1 hasta nivel 3**. Cada entrenamiento está vinculado a un atributo.

En la **creación del héroe**, con nivel de héroe 1, el jugador puede **elegir 2 entrenamientos** y asignarles el **nivel 1**.

Al **subir un nivel de héroe**, se puede adquirir **un nuevo entrenamiento o mejorar uno** de los que tiene. Estos son los **requisitos para mejorar por encima de Nivel 1**:

- **Nivel 1 a 2**: al menos, **d10 en el atributo** vinculado y tener el **nivel de héroe 5**,
- **Nivel 2 a 3**: **nivel de héroe 10 y d12 en el atributo** vinculado.

Estrés

El estrés afecta a las pruebas de atributo (ver Pruebas de atributo) y puede mejorar o empeorar el resultado.

De **inicio**, un héroe tiene **0 puntos de estrés**, pero puede acumular **puntos de estrés permanentes (pep)** (P, en la ficha) (ver Voluntad y Salud) y **temporales (pet)** (T, en la ficha). Los puntos de estrés son la suma de ambos.

Al **comenzar un combate**, un héroe suma **un punto de estrés temporal (pet)**, siempre. Además, hay **una consecuencia** que puede hacer que aumenten. Si la situación es muy estresante, el FJ puede **dar puntos de estrés temporales** a los héroes de forma arbitraria. Los puntos de estrés **temporales (pet)** se curan a un ritmo de 1 por hora que transcurre en el juego.

