

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, **pierden 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 llevaran 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).

Sigiloso:

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

Trepador por las paredes:

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

Venoso:

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 trasgoides: Olfato de sabueso / Visión en la oscuridad.

Hombres serpiente: Muerte explosiva / Sigiloso.

Hombres gato: Garras y colmillos / Rápido.

Hombres pájaro: Volador.

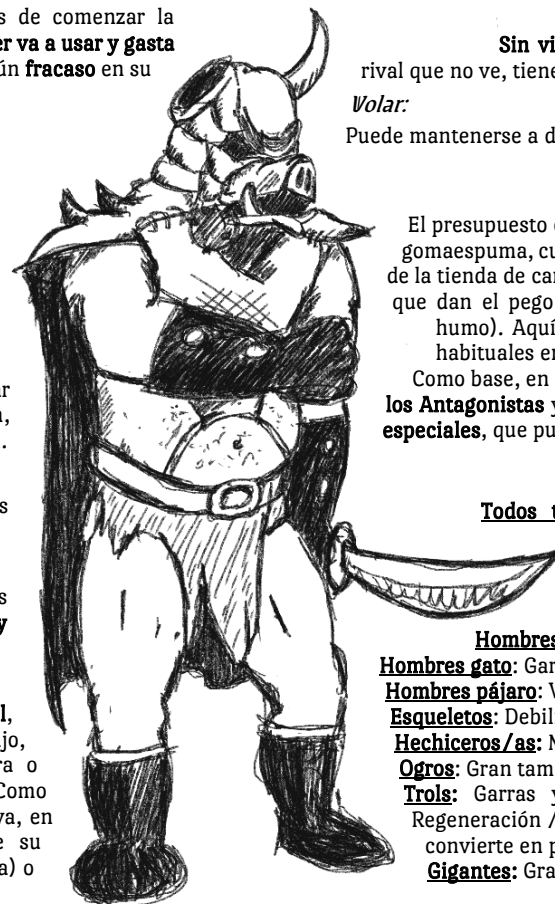
Esqueletos: Debilidad (hierro) / inmunes al control mental.

Hechiceros/as: Magia.

Ogros: 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 / Sigiloso / 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: Trepar por las paredes / Garras y colmillos / Sigiloso / Venenoso (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. Son **inmunes al control mental**.

Subjefe:

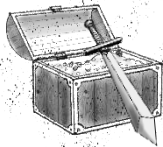
Gran tamaño (Gigante) / Aliento mortal / Garras y colmillos / Magia / Piel acorazada (“Armado”) / Visión térmica / Volar.

Jefe:

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

Tesoros:

Cuando los héroes se topan 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.



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 **cuerpo a cuerpo** (< 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 **elegir** 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).

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 4d10 (su dado de Manos) y elige el más bajo (un 2, un fracaso), Doris, con una desventaja, 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 nº 1), y **otro** por el éxito extra del Poder (al azar, del reloj nº 3).



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 Avanzado (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 podréis encontrar algunas **ayudas para el FJ**, cómo crear antagonistas y algunas criaturas ya listas para ser arrojadas sobre los incautos héroes.

Juego de Rol diseñado por Roberto Fernández-Regueira. CC BY-NC 4.0

Voluntad Salud

	Grande	Enorme	Gigante	Colosal																
Salud	<table><tr><td>J</td><td>E</td></tr><tr><td>SJ</td><td>SE</td></tr></table>	J	E	SJ	SE	<table><tr><td>J</td><td>E</td></tr><tr><td>SJ</td><td>SE</td></tr></table>	J	E	SJ	SE	<table><tr><td>J</td><td>E</td></tr><tr><td>SJ</td><td>SE</td></tr></table>	J	E	SJ	SE	<table><tr><td>J</td><td>E</td></tr><tr><td>SJ</td><td>SE</td></tr></table>	J	E	SJ	SE
J	E																			
SJ	SE																			
J	E																			
SJ	SE																			
J	E																			
SJ	SE																			
J	E																			
SJ	SE																			
Voluntad	<table><tr><td>J</td><td>E</td></tr><tr><td>SJ</td><td>SE</td></tr></table>	J	E	SJ	SE	<table><tr><td>J</td><td>E</td></tr><tr><td>SJ</td><td>SE</td></tr></table>	J	E	SJ	SE	<table><tr><td>J</td><td>E</td></tr><tr><td>SJ</td><td>SE</td></tr></table>	J	E	SJ	SE	<table><tr><td>J</td><td>E</td></tr><tr><td>SJ</td><td>SE</td></tr></table>	J	E	SJ	SE
J	E																			
SJ	SE																			
J	E																			
SJ	SE																			
J	E																			
SJ	SE																			
J	E																			
SJ	SE																			
Nivel			Bajo	Medio	Alto															
Equipo (arm/des)			2/1	4/2	6/4															
Entrenamiento			1	2	3															

	Bajo	Medio	Alto
	2/1	4/2	6/4
	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.

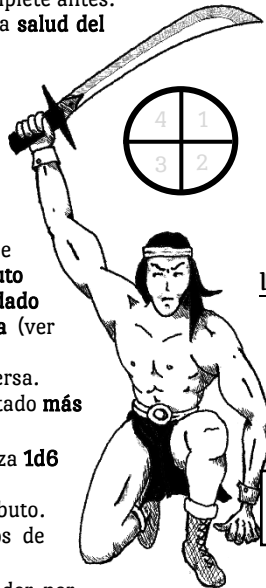
El FJ decide cuantos **éxitos** requiere la acción para lograr el objetivo y cuantos **fracasos** para que se consume el riesgo.

- Normalmente**, con un solo 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

- ¡Ay!**: 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

Númerica: 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 ve 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.

Equipamiento de combate: En **combate** se suma el **equipamiento defensivo** (armadura, escudo, "poder defensa"...), con el **ofensivo**.

- 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**, además, si combate con un poder mágico (*Efecto Trauma*), usa su **equipamiento mágico** como ofensivo.

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 elige 2 entrenamientos (serán sus **entrenamientos de clase**) y les asigna 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**:

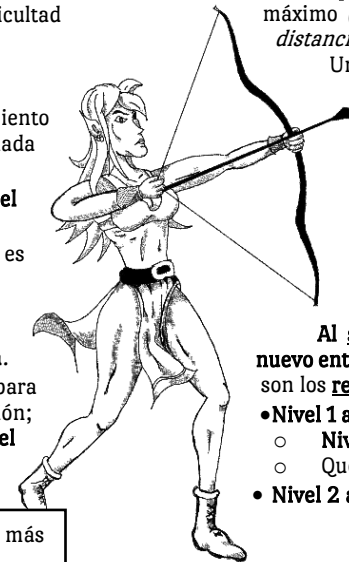
- Nivel 1 a 2**: (cumplir una de estas 2 posibilidades)
 - Nivel de héroe 5 y d10 (o más) en el atributo.
 - Que sea un **entrenamiento de clase**.
- Nivel 2 a 3**: nivel de héroe 10 y d12 en el atributo.

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.



Voluntad y Salud



Estas 2 características de un héroe definen a cuántos fracasos (puntos de salud) está de sufrir un **trauma** y a cuántos fracasos (puntos de voluntad) de ser **controlado, seducido o intimidado**.

En la hoja de héroe aparecen como 2 relojes de 4 espacios:

- Los puntos de **salud** son 3, más 1, si Músculo es d12.
- Los puntos de **voluntad** son 3, más 1, si Cerebro es d12.

Con un **fracaso** en una acción con **riesgo perder salud o voluntad**, se rellena un hueco del reloj correspondiente. **Al completarse** cualquier reloj, el **héroe** está **derrotado** y a merced de su rival.

- Si **salud (trauma)**, está inconsciente, derribado, inmovilizado.
- Si **voluntad**, controlado, intimidado, seducido...

Si el reloj no se completa (tanto salud como voluntad), **se recupera un hueco por hora** (en el juego), hasta el máximo del héroe.

Cada vez que completa un reloj de salud, el héroe sufre **una herida**:

- Una **desventaja por herida** en todas las pruebas que haga.
- Con la 3.^a herida, queda **incapacitado** y muere si no es atendido con Medicina o Curación.

Cada vez que se completa el reloj de voluntad, el héroe acumula **un punto de estrés permanente (pep)**.

Las **heridas** y **pep** **se recuperan** a un ritmo de **1 por día de descanso**.

- 1 herida se puede curar con 1 éxito en Medicina o Curación*.
- 1 pep se cura con 1 éxito en Charlatanería o Control mental*.

Atributos

* Poder

Hay **5 atributos**. En la creación del personaje, a cada uno se le asigna un dado diferente (d4, d6, d8, d10 y d12).

- Músculo** para acciones que requieran fuerza o agilidad.
- Manos** para las que requieran habilidad
- Cerebro** para la astucia, los conocimientos, la magia.
- Labia** para interactuar con otras personas.
- Sentidos** para ver, escuchar, estar alerta...

Razas:

Son algo estético, pero, si todos están de acuerdo, **enanos y elfos** pueden tener **visión en la oscuridad** y los **humanos y medianos**, pueden tener **un entrenamiento extra a nivel 1**, al comenzar.

Puntos de poder:

De inicio, un **héroe** con **nivel de héroe 1**, tiene **3 puntos de poder (pp)**:

Con cada nuevo **nivel de héroe**, **aumenta en 1 pp** su reserva, **excepto los brujos/as**, que la **aumentan en 3 pp** con cada nuevo nivel de héroe.

Los **puntos de poder** se recuperan a 1 por cada hora en el juego.

Subir de nivel de Héroe:

Cada sesión de juego da 1 PX, más otro si el FJ lo considera oportuno. Subir un Nivel cuesta tantos PX como **el nuevo nivel**. (De N1 a N2, 2 PX; de N2 a N3, otros 3 PX...)

Brujos/as y Magia:

Para ser un **brujo/a** y poder **usar poderes mágicos**, se debe elegir el entrenamiento **Magia** al crear al héroe, **no se puede coger después**.

- Llevar **equipamiento defensivo** da 1 **desventaja** al usar Magia.
 - En **combate** lo protege su magia: suma (máximo 3) **sus puntos de poder** restantes como si fuera su **equipamiento defensivo**. Cuando se gastan, la magia **deja de proteger (una bruja a la que le queda 1 punto de poder, cuenta como si tuviera un equipamiento defensivo de nivel 1)**.
- Equipamiento mágico** (anillos, talismanes, bastones...). Funcionan exactamente igual que cualquier otro equipamiento, pero con el entrenamiento **Magia**. En **combate**, un brujo/a lo utiliza como **equipamiento ofensivo**.

Poderes:

Los **poderes** se crean **combinando** uno o varios **Efectos**, un **Alcance**, una **Duración** y un **Objetivo**. El aspecto **estético** lo decide el héroe. El **nombre** lo dice casi todo, pero, si hay dudas, **entre todos se consensua** qué puede hacer y qué no el **efecto** de un poder.

Los **brujos/as (con Magia)** **tienen acceso a todos** los efectos, alcances, duraciones y objetivos, **y pueden acumular éxitos** (sumar más de un éxito) con Trauma y Curación. El **resto (sin magia)**, **solo tiene acceso a los subrayados y, como máximo, un éxito extra**.

- Curación** se puede usar con Magia o con Medicina.
- Trauma y Barrera** se pueden usar con Combate o Magia.

Usar un Poder tiene un **coste en pp** (ver tabla Poderes) igual a:

Coste en pp = (Efectos + Alcance + Duración) x Objetivo

Ejemplos: en un combate, **la bruja** usa su magia para un Poder con el efecto Trauma (1 éxito->1 pp), cuerpo a cuerpo (0 pp), instantáneo (0 pp) y a un objetivo (x1). El coste, es de 1 pp. Si quiere que su éxito sume 2 éxitos, **gasta 3 pp**, si quiere alcanzar corta distancia 1 pp más, y si quiere que los éxitos afecten a 1d4 rivales en un área, el coste se multiplica por 2. **(3+ 1 + 0) x 2 = 8 pp. Un guerrero**, puede gastar 1 pp para lograr un éxito extra (si tiene éxito en un ataque) y, además, puede golpear con esos éxitos a 1d4 enemigos a su alrededor multiplicando el coste x2 (gastando 2).

Alcance (coste en pp)

Cuerpo a cuerpo^ (0 pp)

Corto [<10 m] (1 pp)

Medio [<30 m] (2 pp)

Largo [>30 m] (3 pp)

Objetivos (x pp)

Personal (x1)

Uno (x1)

Múltiple (x n° de objetivos)

Área pequeña [1d4 objetivos] (x2)(min 2)

Área grande [1d8 objetivos] (x3)(min 3)

Efectos (coste en pp)

Apuntar* (1 pp)

Barrera (impedir el paso) (1 pp)

Curación** (1, 3, 6 pp/1, 2, 3 éxitos)

Trauma** (1, 3, 6 pp/1, 2, 3 éxitos)

Control mental (3 pp/éxito)

Defensa*** (1 pp/nivel)

Ilusión+ (0 pp)

Telequinesis (0 pp)

Teletransporte (1 pp)

Transmutación++ (0 pp)

Volar (0 pp)



HÉROES DE AV FUEGO & ACERO

Héroe: _____ Nivel: _____ PX: _____

Descripción: _____

Heridas _____ Tesoro: _____ Brujo/a: ☐ Puntos de Poder (pp) _____ / _____

Músculo: _____ Cerebro: _____ Labia: _____ Manos: _____ Sentidos: _____

Nivel:	Equipamiento:	Nivel:	Entrenamiento:	Atributo
000	_____	000	Atletismo	Músculo
000	_____	000	Combate cuerpo a cuerpo	Músculo
000	_____	000	Sigilo	Músculo
000	_____	000	Conocimientos	Cerebro
000	_____	000	Magia	Cerebro
000	M _____	000	Animales	Labia
000	En M _____	000	Charlatanería	Labia
000	En M _____	000	Infiltración	Labia
		000	Combate a distancia	Manos
		000	Mecanismos	Manos
		000	Medicina	Manos
		000	Alerta	Sentidos
		000	Investigación	Sentidos
		000	Supervivencia	Sentidos

- Asigna **un dado a cada atributo** (d4, d6, d8, d10 y d12).
- Describe al héroe**. Si quieres que sea de otra **raza** (enano, elfo, mediano...), indicalo aquí.
- Elige los **2 entrenamientos de clase** y marca el nivel 1.
 - Si eliges **Magia** eres un brujo/a, si no, no lo serás nunca.
 - Anota 3 puntos de poder (pp)
- Calcula tu **salud** y tu **voluntad**
 - Salud: 3 + 1 (si Músculo es d12)
 - Voluntad: 3 + 1 (si Cerebro es d12)
- Elige **2 equipamientos de nivel 1** y pon **0** en Tesoro.