

**Sinfonías de Acero**

**Guido “Dogui” Quaranta**

**Sin dados – Control – Desarrollo**

**Rolero de Hierro 2009**

## **Sinfonías de Acero**

Sinfonías de Acero es un juego híbrido. Fusiona elementos típicos de los juegos de guerra con la narración característica de un story-game y algunos elementos de juego de tablero.

En este juego cada jugador controla una Fuerza. Cada Fuerza tiene como misión controlar cierto Objetivo (militar, personal, geográfico), y el jugador lo logrará mediante el uso de sus ejércitos y sus personajes. Durante cada turno el jugador moverá sus ejércitos en el mapa de campaña, narrará escenas con sus personajes, y resolverá las posibles batallas en una mesa con unidades y escenografía. Durante las escenas sus personajes obtendrán recursos para desarrollar la Fuerza y ser más poderosa que las demás.

### **Desarrollo de la ambientación**

Sinfonías de Acero te permite crear una campaña en ambientaciones tan variadas como la Tierra Media de Tolkien o el Imperio Romano. Las reglas pueden aplicarse a cualquier conflicto bélico que pudiera encontrarse entre el 1600 A.C. y el 1600 D.C. además de toda interpretación fantástica que puedas meter en el medio. Es por eso que la ambientación debe definirse con anterioridad entre todos los jugadores. Hay que decidir si se jugará con elementos fantásticos o solo con facciones históricas. Quizá quieran crear una historia alternativa, o introducir elementos fantásticos a la Guerra Civil Inglesa. Quizá quieran usar una sección de la Tierra Media o toda la Grecia Clásica como escenario. En cualquier caso debe quedar bien clara la ambientación antes de jugar para el disfrute de todos pero especialmente para que nadie introduzca elementos a la ficción que queden fuera de lugar.

### **Iniciativa**

Antes de comenzar el juego se toma uno de los mazos de cartas requeridos para jugar y cada jugador toma una carta. Quien obtenga la carta menor será el jugador que siempre actuará primero en cada fase del juego. El turno pasa hacia el jugador a su derecha. En este juego el As equivale al número 1 y la J, Q, y K al 11, 12, y 13 respectivamente. Un Joker permite a ese jugador elegir quién actuará primero. Cualquier empate se resuelve tomando otra carta.

### **Las mecánicas básicas**

El juego funciona mediante tres engranajes básicos relacionados a los recursos de los jugadores. Los recursos se representan mediante cartas y contadores o fichas, por lo tanto las mecánicas básicas se resuelven utilizando estos accesorios. El único otro accesorio necesario para jugar es una moneda.

#### **El chequeo**

Cuando en las reglas dice que debe realizarse un chequeo, se debe tirar una moneda al aire. Si en la moneda sale el símbolo, el jugador que la lanzó tuvo éxito. Si en la moneda sale el número, este falla. Cuando las reglas exigen tener dos o más éxitos significa que deben tirarse más monedas y todas deben salir con el símbolo hacia arriba. A veces el chequeo es una simple tirada a cara o seca. Esto se especifica en las reglas.

## La compra

Las fichas pueden usarse para comprar cosas. A veces tendrás la opción de usar una ficha de una reserva para comprar algo, como por ejemplo, obtener una carta de tu reserva de Acero. En ese caso pagas una ficha y obtienes algo a cambio. Otras veces la ficha permite comprar un chequeo: pagas una ficha y puedes realizar un chequeo. En cualquiera de los casos, cuando hay opción de compra, se cambia una ficha por un beneficio.

## La comparación

Cuando se comparan dos cartas, la de menor número vence a la mayor. En este juego el As representa al número 1, y las J, Q y K representan al 11, 12 y 13 respectivamente. La carta menor siempre vence a la mayor obteniendo un impacto. Pero el vencedor obtiene impactos extra por cada 4 puntos que la carta del oponente supere a la vencedora. Por lo tanto si en un combate se enfrenta el 3 de picas contra el 7 de corazones, el 3 de picas vence con dos impactos (uno automático por ser la menor, y otro por ser 4 puntos menor). El Joker es una carta especial y su funcionamiento se detalla más adelante.

## Reservas

Las reservas son los recursos que cada jugador tiene para obtener su objetivo durante la partida. Hay 5 tipos de reservas, algunas compuestas por cartas y otras por fichas o contadores de cualquier tipo (inclusive monedas). Las resevas de Ánima y de Acero están conformadas por cartas de póker.

Cada jugador necesita un mazo de cartas de póker. Idealmente los mazos serán diferentes, permitiendo a cada uno un diseño distinto tanto en la parte de atrás de las cartas como en los símbolos y los números. Esto es importante porque en el campo de batalla conviene que las cartas sean al menos sutilmente diferentes entre un ejército y otro. Cada jugador divide su mazo en dos, las negras por un lado y las cartas rojas por el otro. Esas serán las reservas de Ánima y de Acero. Un jugador puede decidir que las negras serán Ánima, mientras que otros pueden decidir que serán Acero. Cada uno mezcla sus reservas por separado, no deben mezclarse las rojas con las negras, y tampoco deben mezclarse los mazos de los jugadores entre ellos en ningún momento. Cada jugador debería ubicar su reserva de Ánima a su derecha y su Acero a su izquierda. De esta manera está claro cuál es cada reserva de cada jugador, sin importar el color de las cartas. Una manera fácil de recordar cuál es cuál es tener el Joker del color de tu Acero visible en la mesa. Este Joker solo se utiliza en los combates, por lo que si utilizas las cartas negras como Acero podés tener tu Joker negro al lado de tu reserva de Acero, y todos sabrán que tus cartas negras son Acero, y las rojas son Ánima. El Joker de la reserva de Ánima debe permanecer allí, ya que puede ser utilizado desde la mano del jugador.

Los otros tres tipos de reservas conformadas por fichas son Vanguardia, Mando, y Evento. Estas reservas en conjunto forman tu Tesoro, y las usarás para comprar beneficios tanto fuera como dentro del campo de batalla. Las fichas deben ponerse en sus respectivos espacios de las hojas de Fuerza.

Cada jugador comienza con una mano de 10 cartas y 3 fichas en cada reserva. Las cartas se obtienen de ambas reservas, con el único requisito de que tu mano debe tener al menos 2 cartas de Ánima y 2 de Acero.


Ejemplo de la hoja de personaje con la reserva de Ánima a la izquierda, la reserva de Acero a la derecha (identificada por el Joker de su color), las fichas en las reservas de Vanguardia, Mando y Evento, y la mano inicial que el jugador ha tomado de sus reservas con 6 cartas de Acero (negras en este caso) y 4 de Ánima (rojas).

Fuerza \_\_\_\_\_


Jugador \_\_\_\_\_

Detalles \_\_\_\_\_


Personajes \_\_\_\_\_



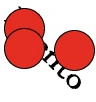
Mando

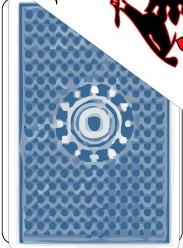


Vanguardia




Evento





JOKER



JOKER

8♠

4♣

9♠

K♣

J♠

6♣

7♦

J♦

A♦

8♥

## Creación del mapa

Se toma una hoja cuadriculada o dividida en hexágonos y cada jugador, por turno, comienza a agregar detalles geográficos. Usaré el término "hex" durante el juego por comodidad. Lo primero que hay que ubicar son las capitales de cada Fuerza. Esto puede representar una ciudad amurallada, o un campamento base si alguna Fuerza representa fuerzas de invasión, nómades o mercenarios. El mapa básicamente representa toda una zona en conflicto, donde las divisiones son confusas si se trata de países o reinos diferentes. Sin embargo puede tratarse de todo un país si lo que se representa es una guerra civil.

Por turno se comienza ubicando un detalle geográfico en cualquier lugar del mapa. Cada detalle ocupa una cierta cantidad de hexes que se expresan entre paréntesis. Cuando hay más de un número, por ejemplo 1-4, significa que el detalle puede ocupar entre 1 y 4 hexes adyacentes.

- Poblado (1): no puede ubicarse a menos de 4 hexes de distancia de otro pueblo.
- Bosque (1-4).
- Zona montañosa (1-4): debe incluir un pase montañoso que ocupe un hex.
- Colinas bajas (1-4).
- Zona rocosa, arenosa, pantanosa u otro tipo de terreno accidentado (1-4).
- Lago (1-2).
- Río (3-10): debe representarse por una línea de un hex de ancho, comenzando en un borde del mapa o zona montañosa, y terminando en un borde del mapa, lago o mar, y debe tener un puente de 1 hex por cada 4 hexes de recorrido bien separados.
- Mar (especial): si el grupo así lo desea, puede haber una sección de mar en el mapa. Esta sección debe ubicarse contra un borde del mapa y ocupar como mínimo 10 hexes en extensión y entre 1 y 3 hexes en profundidad (cuánto se internan en el terreno)

Cuando se llene el 50% de los hexes con detalles geográficos cada jugador puede ubicar solo un detalle más y esta fase se da por concluida.

Luego se ubican las capitales de cada Fuerza. El primer jugador ubica su capital a no más de 4 hexes de cualquier borde del mapa. Luego otro jugador ubica su capital también a no más de 4 hexes de un borde del mapa, pero al menos a 8 hexes de la capital enemiga. Los demás jugadores repiten este procedimiento hasta que todos hayan ubicado sus capitales.

Al finalizar la creación del mapa este puede embellecerse agregando caminos que conecten poblados, puentes y cruces montañosos, color, u otros adornos que no afectan al juego.

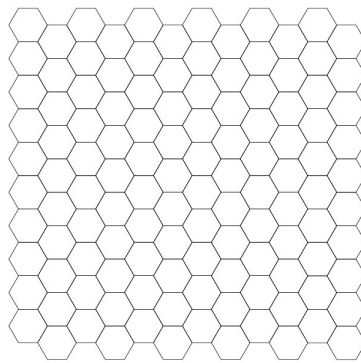
Por último cada jugador debe crear una locación, objeto o persona que será el Objetivo de otro jugador. Los Objetivos se crean charlando entre todos, pero cada jugador tiene la palabra final sobre el objetivo del jugador a su derecha. Cuando se decide el tipo de Objetivo, cada jugador ubica el que creó en algún lugar del mapa que sea apropiado (y preferiblemente fuera del alcance inmediato del jugador que tiene que obtenerlo). Ningún Objetivo puede ubicarse a menos de 4 hexes de una capital.

Ahora que tenemos nuestro mapa creado con capitales, detalles geográficos importantes y los Objetivos, cada jugador ubica su ejército. El ejército de cada jugador puede encontrarse en su capital o en las afueras de esta, como máximo a 4 hexes de distancia. Puede estar en cualquier tipo de hex excepto en montañas o ríos, a menos que se ubique

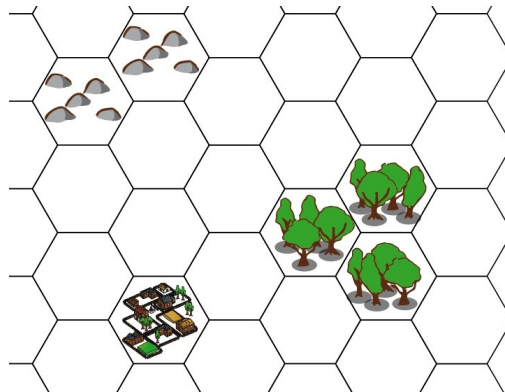
en el hex que contenga el paso montañoso o el puente que cruza el río. Para representar los ejércitos puede usarse cualquier tipo de contador pequeño que sea diferente a los usados en las reservas.

Los jugadores pueden tener más de un ejército. Esto se representa en el mapa desplegando dos o más ejércitos con las restricciones anteriormente comentadas. El jugador no necesita especificar cuales de sus tropas (sus cartas de Acero) están en cada ejército, pero una vez que esas cartas son utilizadas en un combate en un turno de campaña, no pueden utilizarse si otro de los ejércitos también combate ese mismo turno. Cada jugador puede tener hasta 3 ejércitos disponibles en el mapa.

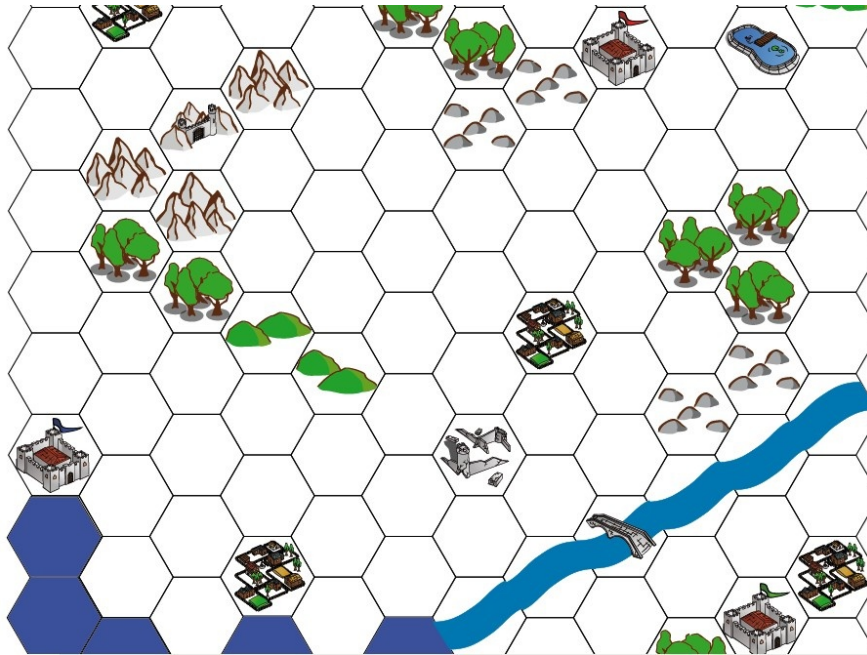
Comenzamos con un mapa en blanco. Este tamaño es ideal para una partida entre 3 jugadores.



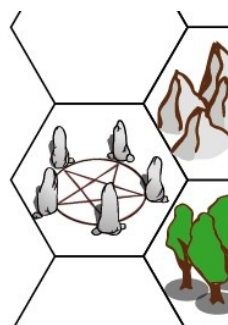
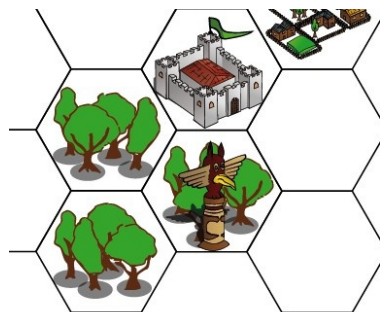
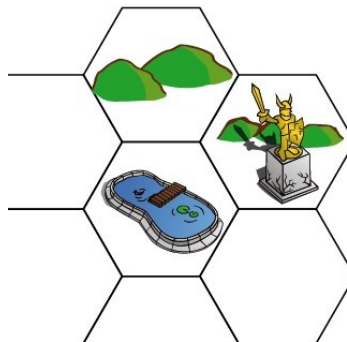
Ubicamos algunos detalles geográficos.



Ubicamos las tres capitales (los castillos con banderas de diferente color).



Ubicamos los tres objetivos que cada jugador debe controlar para ganar la partida.



Y por último agregamos detalles al mapa terminado.





## **Creación de la Fuerza**

Ahora que tenemos un mapa con las capitales y sus ejércitos desplegados, además de una mano de cartas y reservas, debemos detallar nuestra Fuerza.

Lo principal es decidir un nombre. Esto depende del tipo de campaña que se esté jugando, si es fantasía o histórico, si los bandos son reinos enfrentados o bandos de un mismo país, o especies totalmente diferentes. Una Fuerza entonces puede ser cualquier cosa dependiendo de la ambientación.

Ejemplos de 3 Fuerzas en diferentes ambientaciones: Realistas, Parlamentarios y Escoceses. Altos Elfos, Enanos y Orcos. Atenienses, Espartanos y Persas. Templarios, Hospitalarios y Saracenos.

Lo siguiente es crear 3 personajes importantes para cada Fuerza. Estos personajes serán la personalidad de cada Fuerza y las herramientas mediante las cuales los jugadores afectarán gran parte de la ficción. Cada personaje debe relacionarse íntimamente con los aspectos más básicos de la Fuerza. No tienen que tener un nombre propio necesariamente, sino que pueden representarse mediante un cargo o título, o una simple descripción. Tampoco necesitan ser personas de poder. El destino de tu reino puede estar en manos de un joven herrero si así lo deseas. Es durante el juego que ese simple campesino, la tímida sacerdotisa o el famoso mensajero serán importantes para el desarrollo de toda la Fuerza.

Cada personaje debe tener un título (que puede o no ser un nombre propio), una corta descripción de quién es, y un objetivo a corto plazo. El objetivo de cada personaje puede relacionarse con el Objetivo de la Fuerza o no. Puede relacionarse con las Fuerzas enemigas, o con elementos de su propia Fuerza. En este momento es cuando el jugador tiene más libertad ya que el objetivo de un personaje puede ser absolutamente cualquier cosa que pueda conseguirse en el transcurso de unos 4 o 5 turnos de juego (entre 3 meses y un año dentro de la ficción, dependiendo de los hechos y la ambientación). Este objetivo no tiene ningún peso mecánico dentro del juego, sino que ayuda a su jugador a crear escenas variadas cuando el personaje esté en juego. También sirve para guiar a la oposición sobre qué tipo de sucesos o enemigos pueden oponérsele.

Durante el juego los personajes vivirán experiencias que permitirán al jugador desarrollar su Fuerza. Sin embargo estos personajes pueden morir intentando obtener algo muy valioso. Cuando un personaje muere, el jugador pierde una pieza importante en el desarrollo y crecimiento de su Fuerza. Hay que ser inteligente y saber cuándo arriesgar un personaje.

## **El turno**

Durante un turno de juego todos los jugadores realizarán el mantenimiento de sus ejércitos (excepto durante el primer turno), un movimiento de campaña, una escena con cada uno de sus personajes, y si la situación así lo requiere, combatirán una o más batallas. Primero todos los jugadores realizan sus movimientos en el mapa, luego cada jugador narrará una escena con uno de sus personajes, hasta haber hecho uso de todos los personajes disponibles. Los combates se resuelven en el orden que decida el jugador que tiene el turno (si es que tiene algún ejército implicado en una batalla).

- 1 - Mantenimiento: excepto en el primer turno, cada jugador debe gastar reservas para mantener a cada ejército que no se encuentre en una capital o poblado y para conseguir Ánima.
- 2 - Movimientos de campaña: cada jugador mueve todos sus ejércitos.
- 3 - Escenas: cada jugador que así lo desee narra una escena con uno o más de sus personajes.
- 4 - Batallas: se realizan todos los combates que hayan surgido durante los movimientos de campaña.

## **Mantenimiento**

El mantenimiento es una fase que se realiza todos los turnos de juego excepto el primero.

En esta fase cada jugador debe mantener a sus ejércitos en el campo. Para esto debe pagarse una ficha de cualquier reserva (Vanguardia, Mando o Evento, el jugador decide) por cada ejército que no comience el turno en un hex de capital o poblado. Los ejércitos que se encuentren en esos hexes pueden evitar el mantenimiento. Si un jugador no puede o no quiere pagar el mantenimiento de un ejército debe descartar una carta de Acero de su mano. Debe poner la carta boca arriba al lado de su reserva de Acero.

En esta fase también se pueden comprar cartas de Ánima de la reserva. Para eso cada jugador puede gastar un punto de Mando por cada carta de Ánima que quiera subir a su mano. Cada jugador puede comprar hasta tres cartas por turno de esta forma.

## **Movimientos de campaña**

Luego del mantenimiento, cada jugador puede mover alguno, todos o ninguno de sus ejércitos. Cuando un jugador finaliza de mover todos sus ejércitos, el próximo jugador lo hace, y así hasta completar la mesa.

Cada ejército puede moverse hasta 2 hexes en terreno despejado. El terreno despejado es aquel que no tiene ningún detalle geográfico. Sin embargo el moverse hacia otros tipos de hexes tiene sus limitaciones.

Ningún ejército puede moverse sobre o detenerse en un hex que contenga un ejército enemigo. Tampoco puede entrar en un hex de una capital enemiga a menos que la haya vencido en batalla. De hecho, si dos ejércitos enemigos se ubican en hexes adyacentes, deben detenerse y combatir (a menos que algún elemento de la ficción, como una tregua, los deshabilite como enemigos).

Entrar a un hex de bosque, colinas bajas, o poblado disminuye el movimiento a un hex. Eso significa que normalmente cada ejército debe detenerse al entrar en un hex de este tipo.

Los hexes de montañas son infranqueables, excepto por el hex que contiene el paso de montaña. El paso de montaña disminuye el movimiento a un hex.

Los terrenos accidentados disminuyen el movimiento a un hex, y además el ejército debe realizar inmediatamente un chequeo por terreno peligroso. Si el jugador lo falla debe descartar una carta de Acero de su mano.

Los lagos o hexes de mar son infranqueables.

Los ríos pueden cruzarse normalmente por los hexes que contienen puentes y no disminuyen el movimiento. Sin embargo, si un ejército pretende cruzar un río por cualquier otra zona debe detenerse en el hex que contiene el río y realizar un chequeo por terreno peligroso. Si falla, el jugador debe descartar una carta de Acero de su mano. En el próximo turno el ejército solo podrá moverse un solo hex hacia el otro lado del río y también deberá realizar un chequeo, con el mismo resultado si se falla. Por lo tanto un ejército cruzando un río por un hex que no contenga puente tardará dos turnos en lograrlo, y con dos chequeos por terreno peligroso.

Un jugador puede gastar un punto de su reserva de Vanguardia para realizar una marcha forzada. Se realiza un chequeo y si el jugador tiene éxito, su ejército se moverá un hex más de lo permitido por el terreno. Si falla, el ejército se moverá normalmente y la ficha de Vanguardia se gasta de todas maneras.

Un jugador también puede hacer uso de un punto de Vanguardia durante un chequeo por terreno peligroso al cruzar un terreno accidentado o un río. Solo puede usar una ficha de su reserva por cada chequeo. Esto le permite repetir el chequeo una sola vez.

Si durante el movimiento de campaña un ejército lleva al hex que contiene su Objetivo, se lleva a cabo una Batalla Final.

Cada jugador es libre de mover alguno, todos, o ninguno de sus ejércitos. Al finalizar la ronda se completa el movimiento de campaña y se da paso a las escenas.

## **Escenas**

Hay cuatro tipos de escenas que cada jugador puede crear durante su turno mediante el uso de sus personajes. Las escenas son de logros, sabotaje, negociación o hazañas. Cuando comienza la fase de escenas el primer jugador elige uno de sus personajes para activar y decide qué tipo de escena quiere narrar. Luego el jugador a su derecha hace lo mismo con uno de sus propios personajes. El turno continúa así hasta que todos hayan activado todos sus personajes una vez o la ronda se corte. La ronda se corta cuando dos jugadores seguidos pasan (no quieren activar personajes aunque tengan la posibilidad) o no tienen más personajes disponibles. Por lo tanto si el turno pasa por dos jugadores y no hay escenas, la fase de escenas termina aunque los demás jugadores aun tengan personajes para activar.

El número máximo de personajes que cada jugador puede tener siempre es 3. Por lo tanto cada jugador puede activar hasta 3 personajes durante la fase de escenas (a menos que la ronda se corte, dando por terminada la fase). Cada jugador puede elegir cualquiera de los cuatro tipos de escenas, pero no puede repetir tipo cuando le toque activar un personaje en la misma fase. O sea que un jugador que narra una escena de sabotaje, no puede narrar otra escena de sabotaje con otro personaje en la misma fase. Solo puede narrar escenas de otro tipo, o decidir pasar.

El procedimiento es tan simple como que un jugador diga el nombre del personaje, el tipo de escena, y comience la narración. Durante una escena pueden suceder muchas cosas, por lo que el término no hace referencia a una escena como se denomina en cine o en teatro. Durante las escenas, el jugador que activa un personaje tendrá una oposición determinada por el tipo de escena. Las escenas en su mayoría resultan en un beneficio

mecánico, específicamente en un aumento del Tesoro de su Fuerza (fichas para sumar a sus reservas). Estos conflictos entre el personaje y la oposición se resuelven usando las cartas de Ánima que los jugadores tienen en su mano.

Durante las escenas es útil tener en claro los objetivos a corto plazo de tus personajes. Usándolos como guía se te ocurrirán escenas de lo más originales, y si durante una escena el personaje cumple su objetivo, inmediatamente puedes crear un objetivo nuevo y quizá más ambicioso.

### Logros

En una escena de logros el jugador intentará obtener un beneficio para su Fuerza. Las escenas de logros son muy variadas y pueden representar cualquier tipo de acción que pueda generar una ganancia a la Fuerza.

### Ejemplos:

Un personaje herrero contrabandea metal e intenta forjar excelentes armas y armaduras sin ser descubierto por la ley.

Un cazador descubre un gran tesoro escondido en antiguos túmulos, guardados por guerreros fantasmas.

Un noble financia una expedición a tierras inexploradas e intenta traer cientos de esclavos listos para servir al rey.

Un guardia fronterizo descubre tierras sagradas y da aviso a los sacerdotes locales para que bendigan al Imperio.

Todos estos ejemplos son sucesos de mayor o menos peligro (o aventura) que idealmente terminan brindando un beneficio a la Fuerza del jugador. Sin embargo los demás jugadores deben aportar a la narración cierta oposición. Para eso pueden crear nuevos personajes, narrar trampas, o manipular el clima, todo aquello que pueda impedir al personaje activo lograr su cometido. La manera de decidir si el personaje tiene éxito o no es usando las cartas de Ánima.

Cada jugador bajará una carta de Ánima de su mano simultáneamente. Los jugadores que actúan como oposición no pueden ponerse de acuerdo de ninguna manera sobre las cartas que usarán. Todos deben usar una carta que hasta ese momento estaba en su mano y por supuesto era secreta. Como hemos comentado anteriormente, la carta menor gana con un impacto, y con impactos extra por cada 4 puntos de diferencia tenga la carta siguiente. Con las cartas de Ánima en la mesa, la carta ganadora se descarta, poniéndola en una pila al lado de la reserva de Ánima del jugador que la usó. Las cartas que han perdido son devueltas a las manos de sus respectivos jugadores. En caso de empate se realiza un chequeo, y quien lo supere considera su carta un punto menor a la oponente (sí, un As se transforma en cero).

En caso de que gane alguno de los jugadores de la oposición, el personaje activo falla su cometido y debe ser narrado acorde a los hechos. El jugador no obtiene nada por esa escena, y el turno de activar un personaje pasa al jugador a su derecha. Sin embargo, si el oponente que gana el conflicto obtiene 3 o más impactos, es él quien obtiene una ficha del Tesoro enemigo (solo una, sin importar la cantidad de impactos). Por lo tanto una oposición exitosa puede venir acompañada por un pequeño premio. Esta regla evita que un jugador narre una escena de logros con el solo objetivo de deshacerse de una carta mala, y de paso generar un descarte de Ánima por parte del oponente (ya que la carta ganadora se descarta).

En caso de que el personaje activo gane el conflicto obtendrá 1 ficha para sus reservas por cada impacto que haya conseguido con su carta. Eso significa que conseguirá una ficha por ganar y una más por cada 4 puntos de diferencia tenga con la carta más cercana de las vencidas. Esas fichas obtenidas por el personaje activo se ubican en cualquiera de las tres reservas del Tesoro del jugador y se narra cómo tuvo éxito superando la oposición de la forma en que fue narrada.

### Sabotaje

En una escena de sabotaje, un jugador intentará perjudicar a otro mediante su personaje de una manera diferente (más sutil quizá) a lo que puede suceder en el campo de batalla. En estas escenas los personajes intentarán afectar negativamente a una Fuerza enemiga, quitándole parte de sus valiosos recursos.

### Ejemplos:

Una bella cortesana intenta asesinar al embajador de una Fuerza enemiga.

Bandidos a sueldo acechan un cargamento de seda en su camino hacia la capital enemiga.

Un intento de revuelta popular en un poblado neutral que produce bienes para el enemigo.

Sobornos llegan al ejército enemigo para convencer a los mercenarios de que están del bando equivocado.

A diferencia de las escenas de logros, en una escena de sabotaje los bandos están bien definidos. El personaje activo intentará sabotear a una de las Fuerzas enemigas. Para esto el jugador elige una de las Fuerzas enemigas y narra de qué manera intenta el personaje perjudicarla. El jugador atacado actuará como oposición sin excepción, y los demás jugadores pueden aportar a la narración si así lo desean, pero no tendrán una participación mecánica durante la escena.

Cuando está clara la manera en que se ataca a la Fuerza enemiga y la forma en que la oposición intenta resistir, cada jugador juega una carta de Ánima de su mano. La carta menor gana el conflicto y obtiene impactos. Como siempre, la carta ganadora es descartada y la perdedora vuelve a la mano de su jugador. En caso de empate se realiza un chequeo, y quien lo supere considera su carta un punto menor a la oponente.

Si el jugador que inició la escena gana el conflicto, su oponente perderá una cantidad de fichas de su Tesoro igual a la cantidad de impactos que genera la carta. Las fichas pueden ser de cualquiera de las tres reservas, a elección de su dueño.

Si gana el jugador atacado, la oposición logra defenderse con éxito y no pierde ninguno de sus recursos. Sin embargo, si el jugador atacado obtiene 3 o más impactos, es él quien obtiene una ficha del Tesoro enemigo (solo una, sin importar la cantidad de impactos). Por lo tanto una defensa exitosa puede venir acompañada por un pequeño premio.

### Negociación

La escena de negociación es aquella en que el jugador activa su personaje para enviarlo a negociar con una Fuerza enemiga. La negociación la realizan los personajes, no los jugadores, por lo que un jugador no puede negociar nada con otro jugador a menos que se lleve a cabo una escena de este tipo. El jugador narra cómo su personaje llega a negociar con el enemigo y qué tipo de negociación será. Puede ser tanto un intercambio de embajadores como una negociación secreta entre generales. La negociación puede

incluir cosas tan variadas como pactos de no agresión, zonas del mapa que deben ser defendidas, intercambio de recursos (yo te doy 4 fichas ahora pero vos me las devolvés en 2 turnos), y un gran etc. Cuando el personaje activo deja claro el tipo de negociación que quiere mantener con la Fuerza enemiga, el enemigo puede aceptar o negarse. Si la Fuerza enemiga se niega, la escena concluye y el turno sigue normalmente. Sin embargo, si se llega a un acuerdo de cualquier tipo, el jugador de la Fuerza que ha sido "visitada" por el personaje activo pierde su turno en la ronda. Básicamente se considera como que el jugador ha hecho uso de su próximo turno durante esta negociación, y simplemente se saltea a ese jugador en la ronda. Esto no significa que haya activado un personaje o decidido pasar el turno, simplemente que ha hecho uso de su turno en esa ronda simultáneamente al jugador que comenzó la escena de hazaña.

### Hazañas

El último tipo de escena son las hazañas, que incluyen las pequeñas aventuras y las grandes gestas. Durante una escena de hazaña el jugador puede decidir que su personaje irá en busca de algún gran tesoro, intentará vencer de una vez por todas al gran dragón de la montaña, o buscará desafiar a los dioses en un viaje hacia los confines del mundo y más allá. Estos grandes acontecimientos suelen atraer a todo tipo de personas, por lo que el jugador debe elegir una o más Fuerzas enemigas y esos jugadores deben activar uno de sus personajes e introducirlo en la narración de forma que sea parte de la gran aventura. Estas gestas no pueden llevarse a cabo por un solo personaje (sin importar cuantos ayudantes, escuderos o ministros tenga) debido a su gran dificultad y jugosas recompensas. Pero no hay límite en la cantidad de Fuerzas que pueden tomar parte en ellas. Si el jugador así lo decide, puede incluir a una, dos, o todas las Fuerzas de la mesa en la gesta. Las hazañas son el único tipo de escena con peligro de muerte obligatorio para los personajes.

La oposición en las hazañas depende de la cantidad de Fuerzas implicadas en la aventura y de la decisión de quienes no lo están. Siempre que haya al menos una Fuerza que no fue incluida en la escena de hazaña esta puede actuar como oposición, enfrentándose contra todos los jugadores que toman parte de la escena de hazaña. Es una batalla dura, pero las ganancias son muchas. En el caso en que todos los jugadores tomen parte en la hazaña, o de que ninguno de los que no toman parte decida ser oposición, esta se maneja por el sistema de juego.

Como toda escena, el jugador nombra a su personaje activo y el tipo de escena. Luego determina qué otras Fuerzas participarán de la hazaña. Si algún jugador es nombrado y decide no ser parte de la hazaña debe descartar una carta de Acero. A continuación se detalla el tipo de gesta o aventura que se llevará a cabo y cada jugador describe cómo su personaje colabora o toma parte en la hazaña. En el momento en que están claros los detalles de la aventura (se puede ir narrando conjuntamente) se determina la confrontación final. El desafío contra el monstruo, los elementos, el poder de las pirámides, o lo que sea que resguarda tal recompensa.

En el caso de que algún otro jugador actúe como oposición, se resuelve bajando cartas de Alma simultáneamente. Cada jugador que es parte de la hazaña y cada jugador que es parte de la oposición baja una carta.

Si al menos uno de los jugadores que toman parte en la hazaña vence a la oposición, todos superan el conflicto y obtienen la recompensa. Las cartas de ellos se descartan y las de la oposición vuelven a la mano de sus dueños. Sin embargo, antes de repartir el botín, cada personaje activo en ese bando debe hacer un chequeo. Si el chequeo falla, el

personaje muere durante la expedición de la manera más o menos heroica que su jugador decida narrar. Efectivamente el jugador recibe la recompensa, pero el personaje ha fallecido y no puede utilizarse nuevamente (ver resurrección).

Si alguno de los jugadores que actúan como oposición vence a todos los jugadores que son parte de la hazaña, este logra dar un giro a los eventos de la gesta y los aventureros de pronto ya no están tan seguros de su victoria. Las cartas permanecen en la mesa y se realiza otro conflicto con las cartas de *Ánima*. Los jugadores de la oposición que no han superado a los aventureros durante el primer conflicto recogen sus cartas y no toman parte de este segundo conflicto. Ahora solo quedan los aventureros y el jugador que ganó antes. Se bajan cartas de *Ánima* nuevamente, pero esta vez la oposición solo necesita vencer a uno de los personajes activos para vencerlos completamente. Con que solo uno de los jugadores en la hazaña no pueda vencer a la oposición, toda la gesta ha fallado y el jugador oponente se queda con toda la recompensa. Los jugadores vencidos recogen sus cartas, el oponente descarta las que ha usado, e inmediatamente realiza un chequeo para ver si uno de sus propios personajes muere (aunque el personaje en cuestión no hay sido parte de la oposición en la ficción). El jugador elige uno de sus personajes y realiza el chequeo. Si lo falla, el personaje muere. Los personajes de la gesta no corren peligro de muerte si fallan.

Como siempre, en caso de que las mejores cartas estén empatadas, se realiza un chequeo a simple cara o seca y quien gana considera su carta un punto menor a la oponente.

La recompensa de una hazaña es siempre jugosa. Cada jugador que es parte de la aventura, al ganar, recibe 2 fichas para repartir entre sus reservas, más una ficha por cada impacto que ocasionó la carta ganadora (cada uno, no se dividen entre ellos), más una carta de *Ánima* de sus reservas.

En caso de que sea un jugador oponente el ganador, este obtiene 2 fichas por cada jugador que participó de la hazaña, más una ficha por cada impacto que ocasionó en el primer conflicto, más una ficha por cada impacto que ocasionó en el segundo conflicto, además de una carta de *Ánima* de sus reservas.

Si ningún jugador decide ser oposición o simplemente todos son parte de la hazaña, los jugadores resuelven el conflicto de la siguiente manera. Primero cada uno baja una carta de *Ánima* como en cualquier conflicto. Luego el jugador cuyo turno es utiliza una moneda y realiza chequeos siguiendo la siguiente tabla.

A

B

C

Si tiene éxito: oposición 6. Si tiene éxito: oposición 4. Si tiene éxito: oposición 2.

Si falla: tira en la columna B. Si falla: tira en la columna C. Si falla: oposición 1 (As).

En caso de que la mejor carta de los aventureros empate con la oposición creada por la tabla, se realiza un chequeo a cara o seca y el ganador considera su carta un número menor.

De esta manera ya sabes cómo resolver cada tipo de escena. A continuación hay algunas opciones para hacerlas más emocionantes.

#### Enviar a la caballería

En cualquier conflicto de cartas de Ánima en que las mejores cartas empaten, pero antes de solucionarlo desempatando mediante una moneda, los jugadores con esas cartas pueden decidir "enviar la caballería". Esto se representa en la ficción como una ayuda externa, por parte de sus propias Fuerzas, a los personajes o entes implicados en las escenas.

Antes de desempatar con la moneda cualquier jugador puede decidir llamar a la caballería. En ese momento cada uno debe elegir una de sus cartas de Acero y bajarla. La mejor carta obtiene la victoria para su jugador de la misma manera que un desempate (considerando la carta de Ánima bajada anteriormente como un punto menor que la del oponente). El ganador descarta su carta de Ánima y el perdedor la devuelve a su mano. Las cartas de Acero sin embargo vuelven ambas a las manos de sus dueños. Imaginemos que la carta representa una ayuda momentánea de fuerza bruta al personaje, y no un destacamento real con peligro para las tropas (o cualquier tipo de ayuda que haya acudido).

En caso de que un jugador no tenga cartas de Acero en su mano, el otro jugador gana el conflicto. En caso de que las cartas de Acero también empaten, gana el jugador con mayor reserva de Mando. Si esto también está empatado, gana quien tiene el mayor Tesoro (el total de las 3 reservas de fichas). Si esto también está empatado (uf) se resuelve en un desempate normal.

#### Arriesgando a tu personaje

Durante una escena de logros o de sabotaje, el jugador puede decidir arriesgar a su personaje. Esto significa que el personaje irá más allá, arriesgando su vida por una mayor recompensa. Solo el propio jugador puede decidir arriesgar la vida de su personaje.

Si así lo decide, luego de ganar el conflicto (ya sea sumando a sus reservas o perjudicando las reservas enemigas), el jugador debe realizar un chequeo. Si el chequeo falla el personaje muere. Sin embargo, muera o no el personaje, la recompensa se triplica. Eso significa que en una escena de logros el jugador obtendrá 3 fichas por cada impacto que logre en su oponente. En una escena de sabotaje el oponente perderá 3 fichas de sus reservas por cada impacto que el personaje genere.

En las escenas de negociación no hay conflictos de Ánima, por lo tanto los personajes no pueden arriesgarse. En una escena de hazaña el peligro de muerte está siempre presente, así que no hay necesidad de que los jugadores sumen más peligros a la gesta.

#### Resurrección

Cuando un personaje muere, este se marca como tal en la hoja de Fuerza del jugador. Ese personaje no podrá volver a activarse durante la partida y el jugador ha perdido efectivamente una chance de crear escenas durante la fase de escenas. Sin embargo queda una posibilidad para generar nuevos personajes.

Cuando llega el turno de un jugador en la fase de escenas, pero antes de activar a un personaje, este puede bajar de su mano el Joker de su mazo de Ánima (recuerda que el Joker de Acero no se mete dentro de la reserva y siempre permanece visible sobre la mesa). Cuando el jugador baja el Joker de Ánima este automáticamente se descarta y el



jugador puede crear un nuevo personaje. En una ambientación fantástica el jugador puede inclusive resucitar a un personaje que ha muerto anteriormente si lo justifica desde la ficción (y si la resurrección es un elemento apropiado para la ambientación). Recuerda que nunca puedes tener más de 3 personajes al mismo tiempo. Esta es la única oportunidad en que se puede usar el Joker de Ánima. Luego de resucitar o de crear un nuevo personaje, puede continuar con su turno decidiendo activar inclusive al personaje recién creado.

Aquí finaliza la edición de Sinfonías de Acero para el Rolero de Hierro 2009. Las reglas de Batallas y Batalla Final son bastante extensas y el tiempo es ajustado. Además de que no quiero aburrir con puro material de juego de guerra a quienes se interesen en reseñar un juego de rol. La siguiente información es solo para demostrar la relación que tendrán las reglas anteriormente explicadas con el juego de guerra en sí.

El juego de guerra se lleva a cabo en una mesa con escenografía de papel. Las cartas de Acero que cada jugador tiene en su mano son efectivamente las unidades que se despliegan en la mesa. Las cartas se ponen horizontales para representar infantería, y verticales para representar caballería. Las cartas J y Q representan artillería y la K representa campamento o bagage en el campo de batalla. Las unidades se mueven utilizando como herramienta de medición solamente otras cartas, y el combate se resuelve comparando los números en las propias cartas. El despliegue se hace con las cartas boca abajo para simular la niebla de guerra.

Las reservas del jugador se usan antes y durante la batalla. La reserva de Mando se utiliza antes de la batalla para comprar nuevas tropas (retirar cartas de Acero de la reserva) o brindar características especiales a las unidades que modifiquen las reglas normales de batalla, como puede ser Hostigadores, Picas, Fanáticos, Unidad monstruosa, etc. Las fichas de Vanguardia se utilizan para determinar el terreno de la batalla y algunos beneficios referentes a la escenografía. Las fichas de Eventos son para generar efectos muy variados durante la batalla, desde cambios climáticos que benefician a ciertas tropas, accidentes en las fuerzas enemigas, hasta simular hechizos y otros poderes en el campo de batalla de fantasía.

Espero tener toda esta información detallada en una próxima encarnación de Sinfonías de Acero. Hasta entonces, gracias por leer.