

# La suerte del borracho

Por Diogo Nogueira

Es una escena icónica en muchas historias de Espada & Brujería: los aventureros están reunidos en una sórdida taberna, compartiendo hazañas y proezas de sus aventuras y bebiendo cerveza y vino, ajenos a las preocupaciones y los problemas. En una ambientación donde la magia curativa no es tan común como en otros mundos de fantasía, un trago de vino puede darle un respiro a un magullado guerrero, aunque a costa de sus reflejos.

Las siguientes reglas han sido redactadas para partidas sin curación mágica y dar mayor protagonismo al consumo de alcohol. Una bebida puede ayudarte a recuperar puntos de golpe, pero puedes emborracharte en el proceso. Si sucede, puede que el dicho tenga razón y la Dama Fortuna te favorezca.

**Límite de Alcohol:** Cada personaje puede consumir diariamente una cantidad máxima de bebidas sin correr el riesgo de emborracharse. Esta cantidad es 4 modificada por el modificador de Vigor del personaje, por lo que en total variará de 1 a 7 dosis. Una dosis puede ser tanto una jarra de cerveza o un vasito de un licor fuerte.

**Un trago para aliviar el dolor:** Tras un combate o un encuentro de acción en el que el personaje haya perdido PG, el personaje puede descansar durante todo un asalto y beber una dosis de alcohol para recuperar alguno de los PG perdidos. Puede tirar sus Dados de Golpe, reducidos en 1d en la cadena de dados para recuperar PG, aunque no puede recuperar más de los que haya perdido en ese combate. Por ejemplo, un PJ con un d10 de DG puede tomarse una bebida y tirar un d8 para curarse.

**La temeridad del borracho:** Después de consumir una dosis de alcohol, el personaje disfruta de un bonificador de +1 en las salvaciones de Voluntad durante 1d4 asaltos. Los borrachos siempre son más valientes de lo que deberían...

**La Suerte favorece al borracho:** Una vez por sesión de juego, cuando el personaje supere su Límite de Alcohol, recibirá un punto de Suerte. Pero para recibirlo, el personaje no puede beber solo, debe haber alguien acompañándolo.

**Emborracharse:** Cuando un personaje bebe más de lo que indica su Límite de Alcohol, necesita superar una salvación de Fort CD 15 (+2 por cada bebida adicional) o sufrirá un penalizador de -1d a todas sus acciones hasta que esté sobrio de nuevo (realizando otra salvación de Fort con la misma CD – la CD se reduce en 2 por cada hora transcurrida).

**“La Suerte del Borracho”:** Mientras un personaje esté borracho (ver el apartado anterior), Puede gastar un punto de Suerte para incrementar en una tirada (cualquiera) el dado a emplear en un dado en la cadena. Puede hacerlo las veces que quiera, hasta que el dado alcance d30.

Con estas sencillas reglas, el papel de la bebida en la ficción del juego puede ganar mayor relevancia, y hacer que la historia sea más icónica, emulando la literatura que las han inspirado.