

Compañero Aventurero

Por Diogo Nogueira

Las historias de Espada & Brujería (como las de Fafhrd y el Ratonero Gris) son una gran influencia en mis partidas, lo que se extiende a como las dirijo (no semi-humanos, no clérigos, y otros elementos más fantásticos). Esto significa que la bonita y chula regla de compartir los puntos de Suerte del mediano está descartada en mi mesa.

Pero he estado reflexionando sobre el impacto de todo esto, y como resultado he redactado las reglas de Compañero Aventurero. Inspirado por el compañerismo entre Fafhrd y el Ratonero Gris, y las mecánicas de otro juego de fantasía, los jugadores pueden escoger otro personaje jugador con el que compartes un vínculo especial — y con el que compartir algunos beneficios e inconvenientes. Esto tendrá un impacto en la manera en la que gastas, regeneras, y pierdes la Suerte en la partida, ya que vuestros destinos estarán interconectados.

Compañero Aventurero

La vida de un aventurero no es fácil, especialmente estando lejos de los contactos y relaciones que tenías antes de dejarlos por el riesgo de la búsqueda del oro y la gloria. Es por eso por lo que muchos terminan creando fuertes vínculos con sus compañeros aventureros.

Cada personaje jugador puede (aunque no está obligado) escoger a otro personaje jugador (preferiblemente de un jugador diferente) como su Compañero Aventurero. Lo mejor es que esta decisión se tome después de que cada uno haya alcanzado el 1º nivel en una clase, cuando ya hayan experimentado situaciones peligrosas juntos, formando una amistad y confiando su vida al otro. Tener un vínculo proporciona las siguientes ventajas y desventajas:

Ventajas

- El personaje jugador puede gastar Suerte para modificar las tiradas del Compañero Aventurero como si fueran suyas.
- Al final de una aventura, el personaje puede recuperar un punto de Suerte si los había gastado para ayudar a un Compañero Aventurero en situaciones dramáticas (a discreción del juez).
- Al final de una aventura, el personaje recupera un punto de Suerte si han terminado la misma juntos, seguros y (más o menos) sanos, y comparten un trago delante de un fuego.
- A discreción del Juez, el personaje puede ganar puntos de Suerte por realizar otras acciones significativas que afecten al Compañero Aventurero — p.e., arriesgar la vida o la integridad física para salvar al Compañero Aventurero, etc.

Desventajas

- El personaje pierde un punto de Suerte cada vez que un Compañero Aventurero es reducido a cero puntos de golpe mientras esté de aventuras con el PJ (aunque sea sanado posteriormente), ya que es una situación estresante para ambos.
- El personaje pierde un punto de Suerte cada vez que voluntariamente realice acciones para dañar, menoscabar, o traicionar a su Compañero Aventurero (a discreción del juez).
- Si el Compañero Aventurero muere, el personaje pierde 1d4 puntos de Suerte y tiene que esperar al menos 1d4 meses antes de poder escoger otro Compañero Aventurero y forjar con él un vínculo fuerte.

Estas reglas están pensadas para aportar mayor dinamismo a la mesa y animar al grupo a que forje conexiones entre sus personajes, creando momentos interesantes cuando los compañeros comparten su destino y trabajan codo a codo para ayudarse.