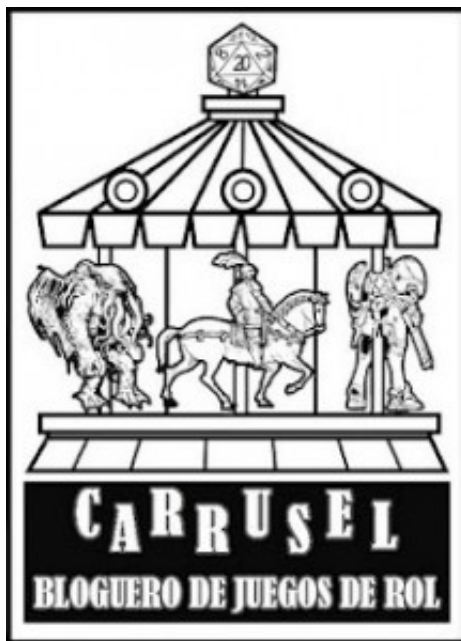


[Carrusel bloguero] Y una pica de diez pies... hablemos de equipo

Author : Rasczak



[Aviso a roleantes](#) es el blog que hospeda este mes de octubre el **Carrusel bloguero** y nada más y nada menos que con el tema “Y una pica de diez pies...” (que ya explican allí de dónde viene el nombre) y que, al margen de captar o no la referencia, es tema de equipo. Y...

Me encanta el equipo, adoro las listas kilométricas de equipo, me pongo loco con los manuales de equipo de cada juego y pierdo los papeles cuando me pongo a crear objetos nuevos para las partidas. Pero no voy a hablar hoy de mis obsesiones y parafilias, sino de las de otros.

Habla mucho de las cosas, poco de la gente y nada de ti. Como recomiendan en **Shadowrun**.

Tenía pensado tratar tres temas: el equipo como seña de identidad, el problema de que el equipo fagocite al personaje y la maravilla de que el equipo se convierta en un recurso argumental. Pero como el primer tema lo ha tratado tan bien Kythklaith Dasth en su blog [La Alegre Tabernilla de Azathoth](#), os dejo el enlace y os servís de leer sus palabras.

Así que me voy a concentrar primero en lo malo y después en lo bueno.

[caption id="" align="alignright" width="280"]



No es de Fading Suns pero lo importante es el concepto.[/caption]

¿Os ha pasado alguna vez que el equipo sea más importante que el personaje en sí?

Pues yo lo he visto, siendo el caso más grave el de un Hermano de Batalla de **Fading Suns** que se quiso pasar la vida metido en la armadura de cerámica servopotenciada (para los que no sepan de qué va la cosa, es como un combinado entre una armadura de caballero andante, un traje espacial y un tanque unipersonal). La vida del personaje se podía dividir en dos fases: la de obtener la armadura y la de vivir por y para la armadura; el resto era irrelevante. Una vez reunió suficientes recursos para poder adquirirla, la existencia del personaje pasó a orbitar la armadura (desde dentro). No se la quitaba para dormir, ni para asistir a recepciones de nobles, ni para hacer pis (y voy a dejar la lista ahí, pero os podéis hacer a la idea). Puede que tenga algo que ver que el jugador fuera DJ de MechWarrior/Battletech y siempre tuvo una cierta obsesión por las armaduras, pero en este caso un elemento de equipo se volvió más valioso para el jugador que cualquier otra cualidad del personaje, incluso más que la relación con el resto de jugadores/personajes y la coherencia.

Espeluznante, por qué no decirlo. Pues he conocido muchos casos en que los personajes no eran nada más que algo así como un soporte para el equipo y seguro que cualquier veterano sabrá también de jugadores que cuando describían su personaje empezaban por "tengo una espada mágica".



Justo en el lado opuesto creo que está **el momento en que el equipo (o su necesidad) pueden hacer derivar algo tan simple en un arco argumental propio**. Es algo que he visto “desde siempre”, desarrollado de formas tan simples como “si quieres un arma +3 puedes ir a comprobar si es cierto que a tal personaje lo enterraron con la suya; pero cuidado, porque está custodiado por...” o tan complejo como la campaña casi mini-campaña completa que surgió de un jugador de **Shadowrun** que quería hacerse un foco de energía especialmente poderoso y necesitaba una serie de ingredientes difíciles de conseguir en extremo (sangre de dragón, una buena cantidad de aleación de oricalco,...) que exigían tanta potencia de fuego como mano izquierda con la que tratar a amigos y enemigos, tratos que no deberían hacer jamás (nunca hagas tratos con dragones), y muchos sacrificios que hicieron esa minicampaña algo memorable.

Claro que eso no puede hacerse con objetos comunes ni muy a menudo (o sí, hay historias clásicas que se basan sobre todo en la búsqueda de objetos extraños, como el vellocino de oro), pero son oportunidades que un DJ no debería desaprovechar.