

DEGRADACIÓN DE ARMADURAS

✞ Autor: Álvaro Pérez Eguizábal

Estas reglas alternativas están basadas en la idea original aparecida en el Tome of Sorrows de la página www.againsttheshadow.org. No es una reproducción fiel de ellas, ya que he introducido mi visión particular de ellas, e incluso me he permitido el lujo de añadir algunas sugerencias. Estas reglas se complementan con la Degradación de Armaduras y con la Reparación de Armas y Armaduras.

★ **Espíritu de la Reglas** las armaduras según van recibiendo impactos, se aboyan, se desprenden fragmentos, pierden progresivamente su efectividad y cada cierto tiempo hay que repararlas. Aquí lo que se pierde no es la dureza de la armadura, sino el bonificador de armadura y la penalización por armadura.

★ **Variantes:** Aquí presentamos diferentes sistemas de degradación de armas.

DEGRADACIÓN POR CRÍTICO

Los impactos críticos no solo afectan al daño recibido por los combatientes, sino que también ocasiona desperfectos en las armaduras.

★ **Como Funciona:**

✞ **Paso 1:** Sacar un 20 natural en el ataque

✞ **Paso 2:** Hacer la amenaza de crítico

- ▶ Si fallas esta segunda tirada, no sucede nada
- ▶ Si sacas de nuevo un 20 tu armadura pierde 2 puntos de bonificador de armadura y aumenta en 2 la penalización que otorga llevarla
- ▶ Si logras conformar la amenaza de crítico, se reduce el bonificador de armadura en 1, y la penalización por armadura aumenta en 1.

★ **Armaduras Mágicas:**

Funciona parecido a como se hace para romper armas cuando hay armas mágicas de por medio. Las armaduras deben ser golpeadas con armas de al menos su mismo modificador de mejora. Una armadura de +2, solo puede perder bonificaciones si el arma con que se le golpea es de al menos de +2.

Las criaturas que poseen RD para armas mágicas se considera que tienen un +1 por cada +5 de RD. Para efectos de degradación, las armaduras de mithril se consideran de +1, las de adamantita +2, y las armas del pacto de +1 (suponiendo que no tuviese bonificador de mejora), y se apilan con el resto de bonificadores.

GRAN ÉXITO:

Otra variante más de las reglas. Aunque conviva con la de "Degradación por Crítico", no se apilan en el caso de sacar un 20.

★ **Como Funciona:**

✞ **Paso 1:** Hay que golpear por 10 o más en un ataque.

✞ **Paso 2:** Vuelves a realizar otro ataque con los mismos modificadores

- ▶ Si fallas, no pasa nada:
- ▶ Si aciertas, pierdes un punto de dureza.

Valoración Personal:

La opción de Degradación por Crítico me gusta ya que no es necesario realizar más tiradas que las necesarias, y al ser producidas únicamente por 20 naturales no se va mucho de la mano. Además es una forma de “castigar” a los que lleven armaduras pesadas. Si alguien usa el sistema alternativo del Arcanos Desenterrados de bonificador por clase a la armadura, desde luego este sistema ayudará a poner un granito en la balanza para los que opten por ir sin armadura.

La de Gran Éxito no me gusta en absoluto. Si alguien quiere endurecer el sistema, es preferible hacerlo de otra manera, ya sea o bien quitando el requisito de que la Degradación por Crítico no solo sea por un 20 natural, o bien quitando 2 de armadura cada vez.

Si sirve de referencia, yo juego tan solo con la de Degradación por Crítico. Creo que aporta la dosis justa de realismo sin por ello tener que realizar más tiradas ni endurecer el juego.