

DEGRADACIÓN DE ARMAS

✞ 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.

★ **Introducción:** Las armas en el D&D tienen por un lado, puntos de dureza, y por otro puntos de golpe. Cuando los puntos de dureza llegan a 0, se van perdiendo los puntos de golpe. Y si estos llegan a 0, entonces el arma se romperá. Si se desea más información del funcionamiento, se puede consultar la página 166 del Manual del Jugador 3.5.

★ **Espíritu de la Regla:** las armas van perdiendo puntos de dureza poco a poco fruto de golpes fallidos, armas que se quedan trabadas en las armaduras, golpeo con las partes romas, desgaste por uso... En Midnight no abundan las tiendas para comprar armas a diferencia de otras ambientaciones. Es por ello que con este sistema, se marca la importancia de ser capaces de poder blandir armas nuevas, y no esgrimir una simple arma oxidada que se cae a trozos.

★ **Variantes:** Aquí presentamos diferentes sistemas de degradación de armas. Cada uno que elija el que prefiera. Ninguno es excluyente y si quieres podrías aplicar todos a la vez.

“1” NATURAL

Trata de representar la situación en que tu arma se queda trabada en la armadura, o has golpeado con el lado malo el arma del enemigo, impactas el escudo del enemigo... a discreción del DM.

★ **Como Funciona:**

✞ **Paso 1:** Tienes que sacar un 1 natural en tu tirada de ataque

✞ **Paso 2:** Una vez sacado un 1 natural, haces una segunda tirada de ataque teniendo los mismos modificadores (al estilo de una amenaza de crítico).

▶ Si fallas esta segunda tirada, no sucede nada. Tu ataque ha dado al aire.

▶ Si sacas de nuevo un 1, tu arma pierde 3 puntos de dureza (en realidad debería ser sacar un 20, pero para simplificar mejor quedarse con la idea de sacar dos 1. Sería como si sacudes con inusitada fuerza al escudo, o armadura del oponente, de tal manera que casi rompes tu arma.)

▶ Si logras impactar, entonces tu arma pierde un 1 punto de dureza. (golpeas de mala manera con tu arma el escudo o armadura del oponente)

★ **Oponentes Desarmados o Sin Armadura:**

Con esta regla, si te encuentras con un enemigo con estas características sería imposible que tus armas se degradasen, ya que no poseen las protecciones necesarias para infligir daño a tu arma. Únicamente para el uso de esta regla, los oponentes con armadura natural de +5 o superior, se les considerará armados para los efectos de la degradación. Por lo tanto si un enemigo posee armadura natural de +5, y sacas un 1 en tu ataque natural, tu arma tendrá la posibilidad de resultar dañada siempre y cuando el segunda ataque sea un fallo.

★ **Armas Mágicas:**

Una vez resueltos ciertos aspectos, toca resolver como entran en acción las armas mágicas con esta regla. Un personaje que esgrima un arma mágica solo tiene posibilidad de ser dañada en el caso

de que los oponentes posean un arma mágica, o lleven una armadura mágica, siempre y cuando el bono de encantamiento de alguna de ellas sea igual o superior al del arma del atacante.

Cada 4 puntos de armadura natural, se considerará que es un +1 de bonificador de encantamiento para el uso de esta regla. Así un oponente con armadura natural de +8, se considerará que tiene un +2, y por lo tanto podrá dañar armas con un bonificador de encantamiento de hasta +2. Las armas de mithril se consideran de +1 y se apila con los bonificadores de encantamiento. Las de adamantita se consideran de +2, y los Objetos del Pacto de +1, aunque no posean un bono de encantamiento.

DAÑO MÍNIMO

Se basa en la idea de que las armas pequeñas son más propensas a romperse, sobre todo al intentar traspasar las armaduras pesadas o detener el impacto de otras armas. Esta regla entra en funcionamiento cuando tienes éxito en asestar un golpe, a diferencia de la de "1 natural" que es cuando fallas..

★ Como Funciona:

☞ **Paso 1:** Sacar el mínimo daño del arma. Por ejemplo si sacas un 1 en el daño efectuado con una cimitarra (1d6).

☞ **Paso 2:** Una vez sacado el mínimo daño, efectúas otra tirada de ataque con los mismos modificadores con los que habías logrado impactar a tu oponente (al estilo de una amenaza de crítico).

- ▶ Si fallas esta segunda tirada, entonces tu arma habrá hecho daño pero a costa de no ser un golpe limpio, y perderás un punto de dureza.
- ▶ Si aciertas, no pasa nada.

GRAN FALLO

Otra variante más de las reglas. Esta concebida para usarla a la vez que las otras reglas, salvo en el caso del 1 natural.

★ Como Funciona:

☞ **Paso 1:** Debes fallar por 10 o más un ataque.

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

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

Valoración Personal:

La opción "1 natural" me gusta, y creo que añade la dosis justa de la idea de degradación de armas. Si alguno está jugando con el Sistema de Pifias publicado en esta sección, es preferible que omita la segunda tirada de confirmación, ya que viene incluido en dicho sistema.

Respecto a la de Daño Mínimo, me atrae la idea pero yo no la aplicaría tal cual. Me parecen demasiadas tiradas que pueden endentecer el desarrollo del juego. Quizá optaría por una solución intermedia, para evitar hacer tantas tiradas. Cada vez que saques mínimo daño, 0.5 puntos de dureza menos. Al final del combate contabilizar y redondear hacia abajo.

Sobre la de "Gran Fallo", yo desde luego no la aplicaría ni loco. Demasiadas tiradas y muchos cálculos... Los que deseen endurecer las Reglas de Degradación para que se rompan antes las armas, es preferible desde mi punto de vista que endurezcan las 2 primeras (suprimiendo tiradas, que se quiten 2 puntos de dureza en vez de 1...) antes que añadir esta última.

Creo que las reglas de degradación tienen cabida en Midnight, pero ha de pensarse a que coste introducirlas. Para el que le sirva de referencia, yo juego con la opción de 1 natural y la de daño mínimo pero quitando 0.5. Además usamos el sistema alternativo de pifias en las partidas.