

Armas de Fuego

000T . 210TIBVUWUTAKU3TY

A Y U D A

Aquí os presentamos unos cambios a las reglas sobre armas de fuego en el juego *Warhammer Fantasía*. Si siempre tuviste alma de mosquetero y crees que el arcabuz debería ser mucho más potente, ésta es tu oportunidad para demostrarle a un espadachín por qué el florete pasó de moda.

Pim

Las armas de fuego son una reciente incorporación a los arsenales del Viejo Mundo. Estas armas fueron traídas y enseñadas a los humanos por los enanos. Las armas de fuego no están todavía muy desarrolladas y tienden a fallar mucho, pero su destructora y devastadora potencia de disparo las hace muy útiles. Existen diferentes variantes de armas de fuego, y casi todas son obras únicas y de gran trabajo artesanal (excepto los arcabuces y las pisto-

las que se desarrollan en unas arcaicas cadenas de producción en las forjas de la Escuela Imperial de Artillería de Nunl).

Aun así, no habrá más que unos cientos de arcabuces en el Imperio, y el noventa por ciento está en manos del ejército; el resto se lo reparten los demás agentes de la ley y los pocos que se las pueden permitir.

Este artículo está pensado para potenciar estas armas. En el reglamento de *Warhammer Fantasía*, una pistola o un arcabuz causa casi el mismo efecto que una flecha o un virote, cuando esto no es cierto. Es más, la incorporación de las armas de fuego durante el Renacimiento

causó la paulatina desaparición de las armaduras metálicas, que eran inútiles para proteger al usuario de estas terribles armas. La idea de modificar esta regla me vino cuando estaba leyendo la novela *Mata-trolls*. En ella, Gotrek, un enano matatrolls, baja de una diligencia amenazado por los cocheros armados

con sendos arcabuces. Cuando lo leí pensé que mis PJ cargarían a los cocheros, pues un arcabuz apenas les haría daño (ya que no representa el verdadero daño que debería causar). Así que me propuse modificarla.

Pam

Para representar el mayor daño causado por este tipo de armas, en la lista de correo Warhammer-Rol (<http://www.egroups.com/group/warhammer-rol>) hemos llegado a la siguiente adaptación de la regla tras varias conversaciones: Un arma de fuego posee una fuerza dos veces mayor que la listada en el manual de *Warhammer Fantasía*, en el *Apócrifo* o en cualquier otro suplemento.

Así una pistola que causa impactos de Fuerza 3 pasa a causar impactos de Fuerza 5. Esto refleja la mayor potencia y daño que puede llegar a causar un arma de fuego.

Otra modificación a las reglas de armas de fuego es aquella que, por su similitud con la de *Warhammer Batallas*, la hemos nombrado Penetración de Armadura. Un arma de fuego, al poseer una fuerza de penetración mayor que una flecha o pivote, ignora la armadura del objetivo, volviéndola inútil. Así, un PJ o PNJ que sea herido por un arma de fuego no recibe los modificadores al daño de su armadura.

Pum

Tras leer las modificaciones más de uno estará pensando que son desproporcionadas, pero no es así: representan su verdadero potencial y es muy difícil que desequilibren el juego, debido al cuidado que hay que tener con estas armas, a la compra de pólvora (que no se os moje...) y a lo propensas que son a reventar en las manos del tirador. Y esto sin contar con su elevado coste y con que requieren habilidades de especialista para su uso. Por si fuera poco, son una excelente herramienta para que el DJ controle situaciones en las que los PJ se puedan "desbocar".

Espero que disfrutéis con estas reglas.

por David Delgado, en nombre de Warhammer-Rol Lista de Correo

