

Acerca de unos detalles de Dark Heresy y Warhammer 40000 RPG

Author : Raszak



Dark Heresy es, con mucho, [el juego de rol de Warhammer 40000 que más me gusta](#), pero tiene los mismos defectos de su sistema base que todos los demás. No voy a hablar de la alta tasa de fallo que para mí no es tal y creo que ya la he explicado más de una vez, además de existir mil formas de paliarlo. Además todo el mundo comenta eso cuando hablan de los JDR de Warhammer 40K.

Creo que al principio sobre todo un problema puede ser lo muy variable que es el daño. Que no es que sea un impedimento para disfrutarlo ni hace que el juego deje de ser muy letal, aunque sí deja regustos raros a veces. Como cuando le disparas a alguien desnudo a quemarropa con una pistola láser y no le haces nada.

La mayoría de las armas hacen 1d10 más un valor dado de daño. Pudiendo ser éste el bono de fuerza o un fijo en el caso de armas de fuego. Pero es que en muchísimos casos ese valor es 2, 3 o 4 como mucho. Un valor fijo muy pequeño comparado con el variable. Esto hace que disparar sea una lotería y que las armas Desgarradoras sean preciadísimas en Dark Heresy por los acólitos. Y, en general, aquellas que hacen un daño mínimo alto.

Otro problema es lo mucho que pierden las armas tiro a tiro respecto de las semiautomáticas y automáticas. Tanto que es que no vale la pena disparar de uno en uno. Encima, aparte de los daños críticos y la armadura, colocar mejor un disparo no suele suponer una mejora. ¿Entonces mejor hacer de francotirador con una ametralladora pesada?

Pues algunas ideas que se me han ocurrido para paliarlo son las siguientes. Ojo, no para usarlas a la vez seguramente, son diferentes opciones que pueden ser o no interesantes y que tienen sus propios problemas.

Reglas de la casa para Dark Heresy

Daño más estable y mayor

Siempre que un arma tire 1d10 de daño, éste pasará a convertirse en 5+1d5. El resultado para conseguir Furia Virtuosa sigue siendo el mismo de 10, aunque el resultado para el daño se divida entre 2.

Ataques mejor colocados

Cuando que se haga un Ataque normal (no múltiples ataques, ni disparos semiautomáticos ni automáticos completos), cada dos grados de éxito aumenta en uno el daño total realizado por el ataque.

Disparos más precisos, daño mínimo garantizado

En situaciones que se lleve a cabo un ataque normal (que no sean ataques múltiples, ni varios disparos consecutivos, como con fuego automático o semiautomático) se contabilizará el total de grados de éxito obtenidos en la tirada de ataque. Cuando se haga la tirada de daño ese total de grados de éxito sustituirá al valor de ésta, en caso de que el resultado natural del dado sea menor. Así el daño mínimo será el del bono del arma más el grado de éxito en la tirada de ataque.