

THE GUNS HACK

Reflexiones de David Black

MUNICIÓN

Todas las armas de fuego emplean munición, representado por el **dado de uso**, tal y como figura. Tiras el dado de munición al final del combate y funciona como de costumbre.

Personalmente creo que el dado debería ser d8 o d10.

ROCIAR Y MATAR

Puedes ignorar la prueba de **DES** para impactar (llenando una zona de plomo), causando daño de manera automática, pero tienes que tirar el dado de munición inmediatamente.

MUNICIÓN ENLOQUECIDA

Cartuchos de doble carga, rayos de plasma, avispas enfurecidas – todas dan un golpe serio. Un arma con munición enloquecida puede tirar con **Ventaja** para determinar el daño, pero tiene que tirar con **Desventaja** el dado de uso de munición al final del combate.

FRANCOTIRADORES

Las armas de canon largo, o con computadores y otros chismes pueden “saltarse” un turno, para apuntar y causar daño de manera automática el siguiente turno. Tira el dado de uso al final del combate como de costumbre.

BOMBAS

Las armas con área de efecto atacan a 1d4 objetivos en área **cercana**.

QUESO SUIZO

Si matas a una criatura con esta arma, y aún te queda “daño sobrante”, debes asignarlo a una criatura **cercana**.

¿Y si solo están tus amigos cerca? ¡Entonces deberías pensarte dos veces el usar estas armas en espacios cerrados!

PERDIGONADA

Si tienes un arma que dispara metralla, perdigones o cualquier tipo de fragmentos de corto alcance – en el caso de que falles el ataque causas tu Nivel en daño al objetivo si se encuentra **cercano**.

CAPACIDAD DE PARADA

Reemplaza el daño de clase para el arma por d12, pero el dado de uso es siempre d6.



Creo que son un buen conjunto de reglas para representar las armas de fuego de una manera distinta pero sin ser demasiado poderosas. Además, sería raro que un arma emplease más de una o dos de estas reglas a la vez. Con una sola por arma, serán muy distintas.