

Reglas extendidas de Granadas

Documento proporcionado por IGARol

Sinopsis

Conjunto de reglas que amplía la variedad disponible de granadas para Dark Heresy

Créditos:

Escrito por: T. Cooper

Fuente: <http://www.darkreign40k.com/grenades-and-toxins/extended-grenade-rules-2.html>

Traducido por: Igest





El Departamento Munitorium tiene la tarea de armar a las vastas fuerzas del Imperio para un número casi infinito de situaciones. Para poner fin a tal situación tienen un gran variedad de tipos de granadas de especialista. Algunas son creadas en mundos forjas especializados durante periodos que pueden llegar a tardar meses, mientras que otras son producidas en masa en mundos colmena.

Las siguientes reglas incluyen una lista de granadas que no se encuentran en el libro básico de Dark Heresy o en el libro del Inquisidor incluyendo algunas reglas opcionales que proporcionan mejoras de calidad a las armas. Algunas de las granadas incluidas son excesivamente poderosas para partidas normales, pero podrían ser incluidas como ganchos para tramas o en partidas para personajes más poderosos.

Reglas de Granadas Ampliadas

Reglas de Granadas

Si en la tirada de ataque de granada se obtiene un resultado de 96-100 natural la granada falla al lanzarse. Si la granada se mueve de nuevo por cualquier razón existe un 10% de posibilidades de que esta explote.

Calidad de Granadas

Mala calidad: Las granadas de mala calidad se consideran Poco Fiables, fallando la detonación si se obtiene un resultado natural de 91-100 en la tirada de ataque.

Además las granadas de mala calidad tienden a ser mayores, pesando 1kg cada una, fabricadas con explosivos más sofisticados mezclados con otros más primitivos. La mayoría tienen la cabeza explosiva en forma de bote sobre palos de madera o metal que les dan una mayor estabilidad cuando son lanzados para compensar el mayor peso. Armas como estas a menudo están fabricadas en mundos fronterizos donde los materiales de alta calidad no están disponibles y algunas incluso están fabricadas por Xenos menos avanzados.

Buena Calidad: Las granadas de buena calidad tienen la característica fiable. Normalmente son más pequeñas y ligeras que sus homologas de calidad normal. Son producidas en factorías especiales, en colmenas del munitorium controladas y bajo gran vigilancia o por Xenos avanzados.

La mejor calidad: Las granadas de la mejor calidad siempre detonan y nunca fallan al lanzarse. Normalmente son mucho más pequeñas que una granada normal. Por ejemplo, las granadas de la mejor calidad del sistema Lathe miden aproximadamente 30mm de largo.

Características de las armas

Gas

Esta cualidad normalmente aparecerá junto a un número (por ejemplo 1d10+3) que indica el radio de efecto de la misma forma que sucede con las armas de plasma. A diferencia de las armas de plasma si se usa en espacios cerrados la nube cubrirá una habitación de tamaño pequeño o mediano, o una sección de corredor. Además las armas con esta cualidad pueden ser o Gas A o Gas B.



Gas B

Armas de esta cualidad son un gas, vapor u otro agente que debe ser respirado para que tenga efecto. Respiradores y Filtros protegen contra estas armas.

Gas A

Armas de esta cualidad son un gas, vapor u otro agente que puede ser absorbido por la piel. Afectarán a cualquier individuo dentro del área de efecto que no cuente con un traje sellado (como trajes de vacío, sintepiel) con respiradores.

La nube de gas permanece en el área de efecto durante 1d5x3 minutos en condiciones normales, en espacios cerrados puede llegar a ser incluso el doble, una habitación no ventilada podría llegar a contener la nube de forma indefinida. Una llovizna o el viento puede reducir este tiempo a 1d5x2 minutos mientras que en condiciones de tormenta se podría reducir a 1d5 minutos o menos.

Además en condiciones de viento la nube podría viajar en la dirección del viento predominante (efectúa una tirada para la desviación si no se ha especificado dirección y seguirá desplazándose en dicha dirección durante el tiempo que dure el encuentro) 1d5 metros con vientos ligeros o medios o 1d10 metros con vientos más fuertes.

Los personajes que entren en contacto con el área de efecto o permanezca en dicho área en el siguiente turno, se verán afectados por el gas incluso si se resistieron con éxito previamente.

Campo

Armas con esta cualidad crean un capo de energía que cubre un área. Estas incluyen un número el cual indica el radio del área de efecto. Normalmente no existen defensas contra las armas de campo pero si existe estas se incluirán en la descripción del arma. De la misma forma que las armas de Gas pueden persistir un número determinado de turnos continuando afectando a los mismos o incluso a nuevos objetivos turno tras turno. Cada turno tira un dado para el campo y compara el resultado en la siguiente tabla:

Resultado	Efecto
1 – 2	Desaparece. No tiene más efecto.
3 – 8	Sin cambio. El campo permanece inalterado.
9 – 0	Se desvía 1d10m en una dirección aleatoria.



Granadas

Anti-plantas

Nombre	Clase	Alcance	Daño	Pen	Especial	Peso	Coste	Disponibilidad
Anti-plantas	Arrojadiza	BRx3	-	-	Gas A(1d5+3),Especial	0.5kg	40	Escasa

Estos contenedores desprenden un gas que destruye instantáneamente toda vegetación en contacto. Normalmente se utiliza para privar a los enemigos de cobertura pero en algunos mundos es utilizada para destruir plantas peligrosas. Las hojas y las plantas pequeñas se marchitarán casi de forma instantánea. La vegetación más densa se destruye al ritmo de 2d10 heridas por turno (incluso una vez que la nube haya pasado el daño perdurará por 1d5 turnos más), dejando solo tocones oscuros.

Granadas estropea-cables

Nombre	Clase	Alcance	Daño	Pen	Especial	Peso	Coste	Disponibilidad
Granadas estropea-cables	Arrojadiza	BRx3	1d10 E	*	Explosión(3), Especial	0.5kg	400	Escasa

*Las Armaduras no reducen el daño

Tras detonar estas granadas producen una descarga masivo electro-magnética que causa daño por quemaduras. El daño que sufren los objetivos no se ve reducido por armaduras excepto por sintepiel y servoarmadura. La servoarmadura proporciona la mitad de su armadura, mientras que sintepiel proporciona su valor de armadura por completo.

Sin embargo el principal objetivo para estas armas son dispositivos tecnológicos. Solo las armas primitivas, y las armas SP (incluso algunas armas SP podrían verse afectadas a discreción del master) no se ven afectadas mientras que todas las demás armas y los dispositivos eléctricos se desconectan hasta que son reparados, siendo la mayor parte de las veces necesario reemplazar algún componente. El equipo o partes bionicas cubiertas por sintepiel o por servoarmadura (incluyendo la propia servoarmadura) contarán con protección si la tirada para herir a alguien con estas armaduras es mayor que el valor de la armadura antes de restar la resistencia.

El equipo y armas dentro de vehículos sellados cuentan con la protección de su blindaje. Para cada elemento de equipo o sistema (propulsión, sensores, etc) efectúa una tirada puesto que las granada necesita penetrar la armadura, para este propósito solo tira 3d10 de daño y tienen un factor de penetración de 12.



Gas de agotamiento

Nombre	Clase	Alcance	Daño	Pen	Especial	Peso	Coste	Disponibilidad
Gas de agotamiento	Arrojadiza	BRx3	-	-	Gas B (1d5+3)	0.5kg	40	Escasa

Cualquiera que se vea afectado por esta ganada deberá realizar una tirada de resistencia desafiante (resistir toxina) o quedará inconsciente y recibirá 1 nivel de fatiga. Si hay sonidos los suficientemente ruidosos, como el disparo de un arma las víctimas pueden realizar una tirada de percepción (-10) para despertarse (un Sueño Ligero añade un +20 a la tirada). A discreción del master ruidos realmente altos como explosiones pueden añadir un +10 o incluso un +20 a la tirada. A diferencia de la fatiga normal el nivel que se gana como consecuencia de este gas desaparece tras 1d10 turnos. Una sola dosis de Stimm es suficiente para eliminar por completo los efectos de este gas sin ningún otro efecto adicional (procedente de la propia droga o del gas).

Granadas de plasma

Nombre	Clase	Alcance	Daño	Pen	Especial	Peso	Coste	Disponibilidad
Granadas de plasma	Arrojadiza	BRx3	2d10+4 E	4	Explosión (3), Incendiaria	0.5kg	75	Rara

Cuando detonan estas granadas crean una gran explosión de plasma causando graves quemaduras por plasma a cualquier cosa que se encuentre dentro de su área de efecto. El área continuará ardiendo por el plasma pero el radio de efecto se reduce a una tasa de 1 metro cada 4 turnos. Mientras que los materiales inflamables dentro del área de efecto serán destruidos los materiales inflamables en los límites de esta comenzarán a arder.

Granadas expulsa-psíquicos

Nombre	Clase	Alcance	Daño	Pen	Especial	Peso	Coste	Disponibilidad
Granadas expulsa-psíquicos	Arrojadiza	BRx3	-	-	Campo (3), Especial	0.5kg	*	*

*No se pueden comprar

Cuando estas granadas explotan expulsan una nube de partículas que están altamente impregnadas con energía psíquica negativa. Solo pueden fabricarse en Terra y por tanto son muy valiosas, solo los Inquisidores de más alto rango de los Caballeros Grises tienen acceso a ellas. No se podrá utilizar ningún poder psíquico desde o hacia el área, y cualesquiera efectos que entren en contacto con el campo son dispersados. Además cualquier personaje psíquico que entre en contacto con el área de efecto obtendrá un punto de fatiga y pierde un nivel psíquico permanentemente. El campo se dispersa tras un único turno completo.



Granada Radiactiva

Nombre	Clase	Alcance	Daño	Pen	Especial	Peso	Coste	Disponibilidad
Granada Radiactiva	Arrojadiza	BRx3	1d10+* E	-	Campo (*), toxica	0.5kg	250	Muy rara

Esta granada incorpora una pequeña carga explosiva que es utilizada para dispersar un polvo radiactivo muy peligrosos por una amplia zona creando una nube que contamina durante días. Estas armas son ilegales y cuando se obtienen sus efectos pueden variar enormemente.

Solo los personajes en trajes de vacío o trajes contra la radiación cuentan con protección contra este daño. Tira 1d10 para determinar la fuerza del arma cuando explota. Esta fuerza es el radio del campo que se produce y el doble de dicha fuerza es añadido a 1d10 como daño (que estará entre 1d10+2 y 1d10+20). Este campo se comporta normalmente (solo se desviará en la dirección del viento si esta se había especificado en el momento en que se creó) y puede disiparse pero las personas sin protección en el área sufrirán además envenenamiento por radiación.

A diferencia de otros campos el área irradiada permanece de forma indefinida (normalmente perdiendo un nivel cada 24 horas aproximadamente) y su presencia no es del todo obvia. Un escaneo con Auspex o con el más simple escaner de radiación mostrará el área y el nivel.

Granada de Pánico

Nombre	Clase	Alcance	Daño	Pen	Especial	Peso	Coste	Disponibilidad
Pánico	Arrojadiza	BRx3	-	-	Gas A(1d5+2)	0.5kg	80	Escasa

Estas granadas expulsan una potente nube de vapor amarillento. Cualquiera atrapado en el área de efecto del gas deberá realizar una tirada de Terror (+10). Sin embargo los efectos duraderos (como los penalizadores, pero no los puntos de locura) solo duran mientras el gas tiene efecto y en el momento en que el objetivo abandona el área durarán otros 2d5 turnos. La creación de este gas es un secreto solo conocido por las altas esferas del Adeptus Mechanicus y muchos estudiosos creen que, incluso ya no saben como funcionan.

Granada de Humo

Nombre	Clase	Alcance	Daño	Pen	Especial	Peso	Coste	Disponibilidad
Humo	Arrojadiza	BRx3	-	-	Gas (1d5+3)	0.5kg	5	Escasa

La granada explota creando una densa cortina de humo que hace que cualquier disparo a través de la nube sufra un penalizador de -20 por la dificultad de visión aunque no afectará en absoluto a los que cuenten con visión infrarroja.



Éxtasis

Nombre	Clase	Alcance	Daño	Pen	Especial	Peso	Coste	Disponibilidad
Éxtasis	Arrojadiza	BRx3	-	-	Campo(2)	0.5kg	500	Escasa

Cualquier objeto atrapado dentro del campo cuando explota o pasa sobre ellos quedará congelado en el tiempo hasta que el campo pase. Los objetos no pueden pasar a través del campo y los disparos de armas son destruidos o rebotan por la fricción temporal, para las personas parecerá como si el aire se volviese solido. La única excepción son las armas laser las cuales quedan atrapadas en el límite del campo solo para continuar su camino cuando el campo desaparece.

Gas Stumm

Nombre	Clase	Alcance	Daño	Pen	Especial	Peso	Coste	Disponibilidad
Stumm	Arrojadiza	BRx3	-	-	Gas B (1d5+2)	0.5kg	50	Escasa

Los personajes que se vean expuestos a este gas deberán superar con éxito una tirada de Resistencia desafiante (+0) de resistencia a las toxinas o caerán en un estado de confesión. Durante el siguiente turno dicho personaje se considerará fatigado, todas las distancias de movimiento se ven reducidas a la mitad, no podrán utilizar poderes psíquicos o cualquier habilidad basada en la inteligencia y si existe algún riesgo de lucha en torno a ellos se quedan acobardados automáticamente. Una prueba desafiante de Fuerza de Voluntad (+0) (una vez que el personaje ya no este expuesto al gas) es necesaria para recuperarse de los efectos.

Granada disuasoria

Nombre	Clase	Alcance	Daño	Pen	Especial	Peso	Coste	Disponibilidad
Disuasoria	Arrojadiza	BRx3	-	-	Gas B (1d5+5)*	0.5kg	20	Escasa

*Necesita gafas además de filtros o respirador.

Estas granadas contienen una mezcla concentrada de químicos diseñados para desorientar e irritar con bajo riesgo de daños duraderos. Estas granadas son utilizadas con frecuencia por los Arbitres para dispersar multitudes o forzar a la gente a salir de los edificios. Cualquier criatura en el área se verá afectada a menos que tenga respiradores o una máscara sellada. Los personajes afectados deberán realizar una prueba de resistencia desafiante (+0) o ganaran un nivel de fatiga. Además por cada dos grados de fallo el personaje sufrirá un penalizador de -10 a la visión que se aplica a todas las acciones, el cual es acumulativo así que deberán seguir haciéndose pruebas por una exposición continuada. Los personajes solo pueden ganar un nivel de fatiga como consecuencia del gas independientemente de cuanto tiempo se hayan visto expuestos al mismo pero las penalizaciones de visión adicionales pueden acumularse hasta sumar -30. Una vez fuera del gas, los personajes perderán esas penalizaciones a la tasa de 10 por cada 1d5 turnos.



Granada Enredapies

Nombre	Clase	Alcance	Daño	Pen	Especial	Peso	Coste	Disponibilidad
Enredapies	Arrojadiza	BRx3	-	-	Campo(4)	0.5kg	180	Escasa

Estos cartuchos crean una distorsión menor en el origen del espacio. Causa perturbaciones gravitacionales localizadas, desplazamientos espaciales y alguna distorsión temporal. Moverse a través del campo supone hacerlo a la mitad de la tasa de movimiento normal y disparar a través del mismo se hace con un modificador de -20.

Gas de toxinas

Nombre	Clase	Alcance	Daño	Pen	Especial	Peso	Coste	Disponibilidad
Gas de toxinas	Arrojadiza	BRx3	-	-	Gas A (1d5+2)	0.5kg	440	Escasa

Este gas es una mezcla de agentes biológicos devoradores de carne, elegidos por sus efectos indiscriminados. Cada turno que un personaje se expone al gas recibirá 2d10 puntos de impacto, daño que no se ve reducido por armaduras. Este daño continua infligiéndose durante 1d5 turnos después de que hayan abandonado la nube.

Granada de Virus

Nombre	Clase	Alcance	Daño	Pen	Especial	Peso	Coste	Disponibilidad
Virus	Arrojadiza	BRx3	-	-	Gas A(1d10+3)	0.5kg	1600	Escasa

Los depósitos de Virus son armas de guerra bacteriológica que han sido perfeccionadas hasta un grado razonable de seguridad y control. Los virus varían en gran medida y teóricamente pueden ser adaptados para discriminar objetivos pero en la realidad mutan tan rápidamente que es imposible garantizar esto, así pues su uso está estrictamente controlado. Para limitar su capacidad de destrucción los virus han sido adaptados para no tener periodo de incubación, entrando en suspensión tan pronto como sea posible.

Cualquiera atrapado en el área contraerá el virus. Deberán realizar una tirada de resistencia (-20) o morirá en 1d5-1 turnos. Si superan esta tirada deberán continuar efectuando la tirada durante 1d5+2 turnos adicionales, no habrá tiradas adicionales por una exposición reiterada, por tanto, como máximo se efectuarán 1d5+3 tiradas incluso si se encuentran dentro de la nube (o nuevas nubes) durante todo el tiempo. Una vez que se superan todas estas tiradas no necesitarán realizar nuevas tiradas incluso si se exponen de nuevo por contacto con otros portadores ya que ellos mismos son portadores. Si se trata de diferentes tipos de virus, estos deberán ser resistidos por separado, en cuyo caso se efectúan las tiradas para cada virus individualmente.



Durante el siguiente turno (independientemente de si sobreviven o no) se formara una nube de gas de radio 1d10+3 metros centrada en cada portador. Los nuevos objetivos deberán efectuar sus tiradas de inmediato.

El virus está genéticamente programado para mutar en una versión inofensiva casi inmediatamente, la nube dura solo 2d5 turnos tras lo cual la zona se vuelve segura en este momento y cualquier portador se librerá de su condición. Sin embargo en aproximadamente un 1% de casos, el área puede verse sacudida por el virus de nuevo años más tarde.

Granadas de Vortex

Nombre	Clase	Alcance	Daño	Pen	Especial	Peso	Coste	Disponibilidad
Vortex	Arrojadiza	BRx3	-	-	Campo (3)	0.5kg	*	*

*No se puede comprar

Las granadas de Vortex al detonar crean una alteración espacio-tiempo reducida similar a un agujero negro llamada campo de Vortex. Cualquier cosa en el área de efecto es destruida a menos que pueda esquivarlo. Opcionalmente, si la tirada de esquiva falla por 10 o menos el personaje podría simplemente perder una extremidad aleatoriamente. El campo deja un socavón tras de si a medida que se desplaza.

Cada turno tira 1d10 para el campo de Vortex:

1-3 El campo de Vortex desaparece

2-7 El campo de Vortex permanece inalterado

8 El campo de Vortex se mueve 1d10 metros en una dirección aleatoria

9 El campo de Vortex se divide en dos campos del mismo tamaño que se mueven en direcciones aleatorias como en el caso anterior.

10 El campo dobla su tamaño poco tiempo antes de desaparecer dejando un cráter gigante.



Mejoras de armamento

Detonadores a distancia

Coste: 2 tronos / 1

Disponibilidad: Rara

También requiere de un explosivo que cueste 5 tronos, tienen una disponibilidad Rara (normalmente vendido junto con los detonadores) y tiene un alcance de 200 metros. Requiere de tres acciones completas sustituir los detonadores por cada granada aunque esto suele hacerse fuera del combate. Con un detonador preparado una granada puede ser detonada con media acción. Detonar la granada mientras se está moviendo requiere que el usuario retrase su acción para que esta pueda tener lugar durante el movimiento del personaje objetivo. Se necesita superar una tirada de agilidad con un bonificador de +10 por cada metro de área de efecto de la bomba, mientras que, un penalizador de -10 o más, será aplicado si el objetivo está corriendo o cargando. Por ejemplo: Una granada de Fragmentación utilizada contra un objetivo en movimiento tendría un modificador de +40 a la tirada. Las bonificaciones y penalizaciones se aplican también por el tamaño y la visibilidad.

Detonadores de proximidad

Coste: 3 tronos / 1

Disponibilidad: Rara

Estos detonadores sustituyen a los normales en granadas con sensores de movimiento. Vienen preparados para explotar automáticamente cuando algo del tamaño de un hombre o mayor entra dentro del área de efecto de la granada (es como vienen por defecto, pero puede ser modificado por un personaje con competencia tecnológica). Requiere 3 acciones completas sustituir los detonadores por cada granada aunque esta tarea suele realizarse fuera de combate.

Motores de cohete

Coste: 5 tronos / 5

Disponibilidad: Escasa

Estos motores de cohetes alargados pueden ser incorporados a cualquier granada de mano normal para convertirla en un cohete. Llevará 3 acciones completas incorporarlo a cada granada aunque esta acción suele llevarse a cabo fuera del combate, por lo que no es muy trascendente.