

Los dados de la caída

Jorge Alonso*

Vigo, 10–12/2007 — v1.1
publicado inicialmente en NoSoloRol**

Si juegas a Doom, el juego de tablero¹, o a Descent², es muy útil conocer los valores de alcance y daño de todos los ataques, tanto de las armas como de los enemigos. Sólo tienes que seguir leyendo para conocer las respuestas a estas cuestiones de vida o muerte.

Índice

1. Los dados de la condena	1
1.1. Resumen de ataques	1
1.1.1. Tipos de dados	1
1.1.2. Gasto de munición	1
1.1.3. Fallo automático	1
1.2. Estadísticas detalladas	2
2. Los dados del descenso	2
3. Los dados de la caída	3

1. Los dados de la condena

This is where you find your ending
Welcome to a death so mending
You try to scream, your life is diming
Cause I'm from Hell and DOOM I'm bringing!

Darkness Dawning
Elsa Persson, Larsec
The Dark Side of Phobos³

*Mi correo es soidsenatas@yahoo.es, y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

**<http://www.nosolorol.com/revista/>

¹<http://www.boardgamegeek.com/game/10640>

²<http://www.boardgamegeek.com/game/17226>

³<http://doom.ocremix.org/>



1.1. Resumen de ataques

La tabla de ataques resume las características de los ataques, tanto de las armas como de los enemigos. Indica los valores medios (redondeados a 0,5) de alcance y daño, y las probabilidades de obtener un fallo automático (%F) y de gasto de munición (%M). Los ataques cuerpo a cuerpo son los que tienen alcance 1.

1.1.1. Tipos de dados

Todos los ataques dentro del juego se resuelven mediante combinaciones de cuatro tipos diferentes de dados:

- el rojo y el amarillo son los dados base de los ataques, el primero con mejores valores de daño, y el segundo con mejores alcances;
- cada dado azul añade más valor de daño a la tirada,
- y cada verde más alcance.

En la tabla adjunta se indican los valores medios de cada dado (ignorado en los de ataque el caso de fallo

DOOM: ATAQUES

Nombre	Alcance	Daño	%F	%M
Puño	1	2,5	17	
Motosierra	1	3,5	17	
Pistola	5	1,5	17	33
Ametralladora	7	4	17	33
Escopeta	1,5	6	17	33
Granada	3,5	5,5	17	33
Cañón de asalto	6,5	3,5	17	33
Lanzacohetes	7,5	4	17	33
Fusil de plasma	7,5	6,5	31	56
BFG	9	10	31	56
Zombi	1	5	17	
Bicho	1	3	17	
Caballero infernal	1	7	17	
Demonio	1	7	17	
Infernal	4	3,5	17	
Máncubus	5	5	17	
Archivil	11,5	4	2,8	
Ciberdemonio	9	9	5,5	

automático). Para cada tipo de ataque, basta con sumar los correspondientes a cada dado (y añadir las características especiales del ataque) para estimar su comportamiento.

1.1.2. Gasto de munición

En cada dado base hay un $1/3 = 33\%$ de posibilidades de obtener un icono de gasto de munición. Si se emplean ambos en la misma tirada, la probabilidad aumenta a $5/9 = 56\%$.

1.1.3. Fallo automático

Las probabilidades de obtener un fallo automático en un ataque dependen de si se utilizan uno o dos dados de ataque, y de la cantidad de *ataques precisos* de que se disponga para gastar en caso necesario. De la misma forma, si el objetivo puede esquivar, también aumentarán las probabilidades de fallo.

1.2. Estadísticas detalladas

Repito la tabla de ataques, con los valores de alcance y daño redondeados a un decimal, y seguidos de su desviación típica⁴. Para un valor $a \pm b$, aproximadamente

⁴http://es.wikipedia.org/wiki/Desviación_estándar



el 68% de las tiradas va a estar comprendido entre $a \pm b$, y el 95% entre $a \pm 2b$.

2. Los dados del descenso

Hay una gran variedad de ataques y efectos en Descent. El sistema es muy similar al de Doom, con sus fallos automáticos y repetición de tiradas, pero sin el gasto de munición.

Siguen dos tablas de ataques, con valores redondeados a 0,5:

DOOM: DADOS

Dado		Alcance	Daño
Rojo	Ataque cuerpo a cuerpo	1,4	2,6
Amarillo	Ataque a distancia	2,6	1,4
Azul	Daño adicional	0,3	2,2
Verde	Alcance adicional	2,2	0,3

FALLO AUTOMÁTICO

Ataque	1 dado base	2 dados base
2 esquivas	$91/216 = 42\%$	$31031/46656 = 67\%$
1 esquiva	$11/36 = 31\%$	$671/1296 = 52\%$
Tirada normal	$1/6 = 17\%$	$11/36 = 31\%$
1 ataque preciso	$1/36 = 2,8\%$	$71/1296 = 5,5\%$
2 ataques precisos	$1/216 = 0,46\%$	$431/46656 = 0,92\%$

- Monstruos, agrupados primero por su tipo de ataque (cuerpo a cuerpo, a distancia y mágicos) y después por su nivel (de menor a mayor).
- Armas disponibles para los héroes. Nótese que no se recoge la alteración de comportamientos debida al posible gasto de incrementos y mejoras. Aparecen primero las armas disponibles en la tienda, después las que pueden encontrarse en los cofres (cobre, plata y oro), y por último las reliquias; en cada apartado, se agrupan por su tipo de ataque (cuerpo a cuerpo, a distancia y mágico).

Notas finales

Con tantos valores implicados, es muy fácil que haya cometido algún error, por lo que se agradecerán las correcciones.

Gracias especiales a Thaadd Powell⁵ de Fantasy Flight Games⁶ (creadores de ambos juegos), por su estupendo servicio de atención al cliente.

3. Los dados de la caída

Es posible utilizar los dados de Descent en Doom, de la siguiente forma:

Doom	Descent
Rojo	Rojo (+ Negro)
Amarillo	Azul (+ Negro)
Azul	Verde
Verde	Amarillo

El dado negro se añade para el gasto de munición de los marines: El icono de *incremento* se considera el de gasto de munición (en realidad, el dado Rojo no lo necesitaría, pero el otro sí, o produciría un gasto excesivo de munición).

Esta tabla también sirve como guía para adaptar los ataques de los monstruos de un juego a otro.

⁵<http://www.boardgamegeek.com/user/Thaadd>

⁶<http://www.fantasyflightgames.com/>

DOOM: ATAQUES DETALLADOS

Nombre	Alcance	Daño	%F	%M
Puño	1	2,6 ± 1,0	17	
Motosierra	1	3,6 ± 1,0	17	
Pistola	4,8 ± 1,2	1,7 ± 1,1	17	33
Ametralladora	7,1 ± 1,3	3,9 ± 1,3	17	33
Escopeta	1,7 ± 1,1	5,8 ± 1,2	17	33
Granada	3,3 ± 1,2	5,7 ± 1,4	17	33
Cañón de asalto	6,7 ± 1,4	3,3 ± 1,2	17	33
Lanzacohetes	7,3 ± 1,5	4,2 ± 1,4	17	33
Fusil de plasma	7,5 ± 1,7	6,5 ± 1,7	31	56
BFG	9,0 ± 1,9	10,0 ± 1,9	31	56
Zombi	1	4,8 ± 1,2	17	
Bicho	1	2,9 ± 1,1	17	
Caballero infernal	1	6,9 ± 1,4	17	
Demonio	1	6,9 ± 1,4	17	
Infernal	3,9 ± 1,1	3,6 ± 1,2	17	
Máncubus	5,1 ± 1,3	4,9 ± 1,3	17	
Archivil	11,3 ± 1,5	4,2 ± 1,4	2,8	
Ciberdemonio	9,0 ± 1,9	9,0 ± 1,9	5,5	

DESCENT: DADOS

Dado		Alcance	Daño	Incremento	Mejora
Rojo	Ataque cuerpo a cuerpo	1,2	2,6	0,4	
Azul	Ataque a distancia	2,6	1,2	0,6	
Blanco	Ataque mágico	2	2	0,8	
Verde	Daño adicional	0,3	2,2	0,3	
Amarillo	Alcance adicional	2,2	0,3	0,3	
Negro	Potencia			0,3	0,5

DESCENT: MONSTRUOS

Monstruo		Alcance	Daño	Incremento	Mejora	Perforante
Hombre bestia	Normal	1	6	0,5		
	Líder	1	8	1	0,5	
Alacortante	Normal	1	3	0,5		
	Líder	1	3	1	0,5	
Ogro	Normal	1	7	1		
	Líder	1	7	1,5	0,5	
Gigante	Normal	2	7,5	1,5		
	Líder	2	7,5	1,5	0,5	
Esqueleto	Normal	4	3,5	1		1
	Líder	5	3,5	1,5	0,5	2
Sabueso infernal	Normal	4	1,5	1		3
	Líder	4	1,5	1,5	0,5	4
Mantícora	Normal	5	3,5	1,5		2
	Líder	5	3,5	1,5	0,5	3
Dragón	Normal	4	4	1,5		5
	Líder	4	6	2	0,5	5
Araña ponzoñosa	Normal	2,5	4	1		
	Líder	2,5	4	1,5	0,5	
Hechicero	Normal	4	2,5	1	3	
	Líder	4	2,5	1,5	4,5	
Naga	Normal	4,5	4,5	1,5	1	
	Líder	5,5	5,5	2	2,5	
Demonio	Normal	6,5	5	2	2	
	Líder	5	6,5	2	3,5	

DESCENT: ARMAS

Arma	Alcance	Daño	Incremento	Perforante
Desarmado	1	2,5	0,5	
Daga	1	3	0,5	
Espada	1	5	0,5	
Hacha	1	5	0,5	
Arco	5	1,5	1	
Ballesta	3	3,5	1	
Bastón de mago	4	2,5	1	
Inmolación	2,5	4	1	
Espada de hueso	1	5	0,5	
Martillo de diente de dragón	1	5	0,5	2
Gran arco	5	1,5	1	2
Bombas de fuego enanas	3	3,5	1	
Pacificación	4	2,5	1	
Perdición	2,5	4	1	
Bastón del castigo	2,5	4	1	
Cristalización	2,5	4	1	
Espada serpiente	1	7	1	
Hacha trituradora	1	7	2	
Muerte voladora	5	3,5	1,5	
Arco de huesos	5	3,5	1,5	3
Petrificación	6,5	2,5	1,5	
Bastón del fuego	4,5	4,5	2,5	
Drenar vida	4,5	4,5	1,5	2
Tormenta de hielo	2,5	6,5	1,5	
Espada de la furia	1	7,5	1,5	
Hacha de escarcha	1	7,5	3,5	
Arco élfico	7,5	4	1,5	4
Escarabeo de la muerte	5,5	6	1,5	
Palabra de Vaal	3	5	2	
Bastón del conocimiento	6,5	5	4	
Llamarada	5	6,5	2	
Maldición de la putrefacción	5	6,5	2	4
Espada de luz	1	7,5	1,5	
Mordedora de almas	7,5	6	2	
Toque de la muerte	7	7	2	