

¡Que ardan los malditos!



El fuego del infierno ...

Uno de los mayores peligros a los que se enfrentan las bandas en la Ciudad de los Condenados no son necesariamente las armas de sus rivales, sino más bien la posibilidad de quedar atrapados en unas ruinas en llamas y enfrentarse al horror de morir quemados, una forma muy desagradable de morir! Mordheim, aunque ahora esté en ruinas, sigue estando plagada de incendios. Muchos lo achacan a magias malignas, a las actividades insanas del Culto de los Poseídos, que son conocidos pirómanos y, por supuesto, a los incendios de purificación provocados por las numerosas bandas de rabiosos Cazadores de Brujas. En muchas ocasiones, las bandas se han visto atrapadas en medio de un incendio furioso mientras buscaban la piedra bruja y luchaban contra sus rivales.



Donde y cuando

Estas reglas no son para ningún escenario específico. El uso de estas reglas es para añadir un poco más de caos y excitación aleatoria a las batallas que se producen en la ciudad. Pueden añadirse a cualquier juego, siempre que ambos participantes estén de acuerdo.

Donde y cuando

Antes de que comience el juego, pero después de que el terreno haya sido preparado, escoge al azar un edificio que esté en llamas. Marca este edificio con un contador o columnas de humo o cualquier

otra forma que se te ocurra que sea apropiada.

NOTA: Si estás planeando un escenario que se centra en un edificio específico (como Defender el Hallazgo), el edificio objetivo no puede comenzar el juego en llamas.

Se esparce

A medida que los edificios arden, las llamas pueden saltar a otros edificios muy rápidamente, incendiándolos. Al final del turno de cada jugador, tira 1D6 por cada edificio que esté en llamas y consulta la tabla de abajo:

Tabla de fuego

- | | |
|-----|--|
| 1 | El fuego se apaga - El fuego ha consumido todos los materiales inflamables en el edificio, por lo que se apaga y solo deja atrás una columna de humo. |
| 2-4 | Continúa ardiendo - El fuego continúa ardiendo pero no se esparce este turno. |
| 5-6 | Se esparce - El fuego se extiende al edificio más cercano (que no esté ardiendo) en un radio de 10". Las carreteras no pueden ser incendiadas debido a la ausencia de objetos inflamables importantes. Sin embargo, si tienes una carretera cubierta de objetos inflamables (cajas, basura, barricadas, etc.) puedes contarla como el edificio más cercano. |

Entrando a un edificio en llamas

Entrar en un edificio envuelto en llamas es una opción muy arriesgada, pero algunos se atreverán a aventurarse en las llamas si hay suficiente para ganar. Debes declarar que una miniatura entra en un edificio en llamas antes de moverla. El guerrero debe realizar una prueba de Liderazgo para superar el miedo a entrar en un edificio que es una

Un estudio de los distintos métodos de incendio y su prevención en la Ciudad de los Condenados Escrito por Steven Hart con la inestimable ayuda de los habitantes de la lista de correo de Mordheim



potencial trampa mortal. Si no supera esta prueba, no podrá entrar en el edificio y no podrá moverse durante el resto del turno.

Noviendose Dentro del edificio

Las miniaturas que se encuentren en un edificio en llamas tendrán que esquivar constantemente las llamas y los maderos que caen (como en esas geniales películas de acción), y un error puede incluso cortarles el avance a un héroe.

Las miniaturas que deseen moverse dentro de un edificio en llamas deben superar una prueba de iniciativa cada turno para poder hacerlo, de lo contrario no podrán moverse (bloqueados por la madera que cae, las llamas, etc.).

Escalar

Las miniaturas nunca podrán escalar las paredes de un edificio que se está quemando.

Dano

Por extraño que parezca, correr dentro de un edificio en llamas no es realmente bueno para la salud.

Al final de cada turno, todas las miniaturas que se encuentren dentro de los edificios en llamas deben realizar un chequeo de Resistencia (un 6 es siempre un fracaso).

Si se logra pasar el chequeo, nada sucede.

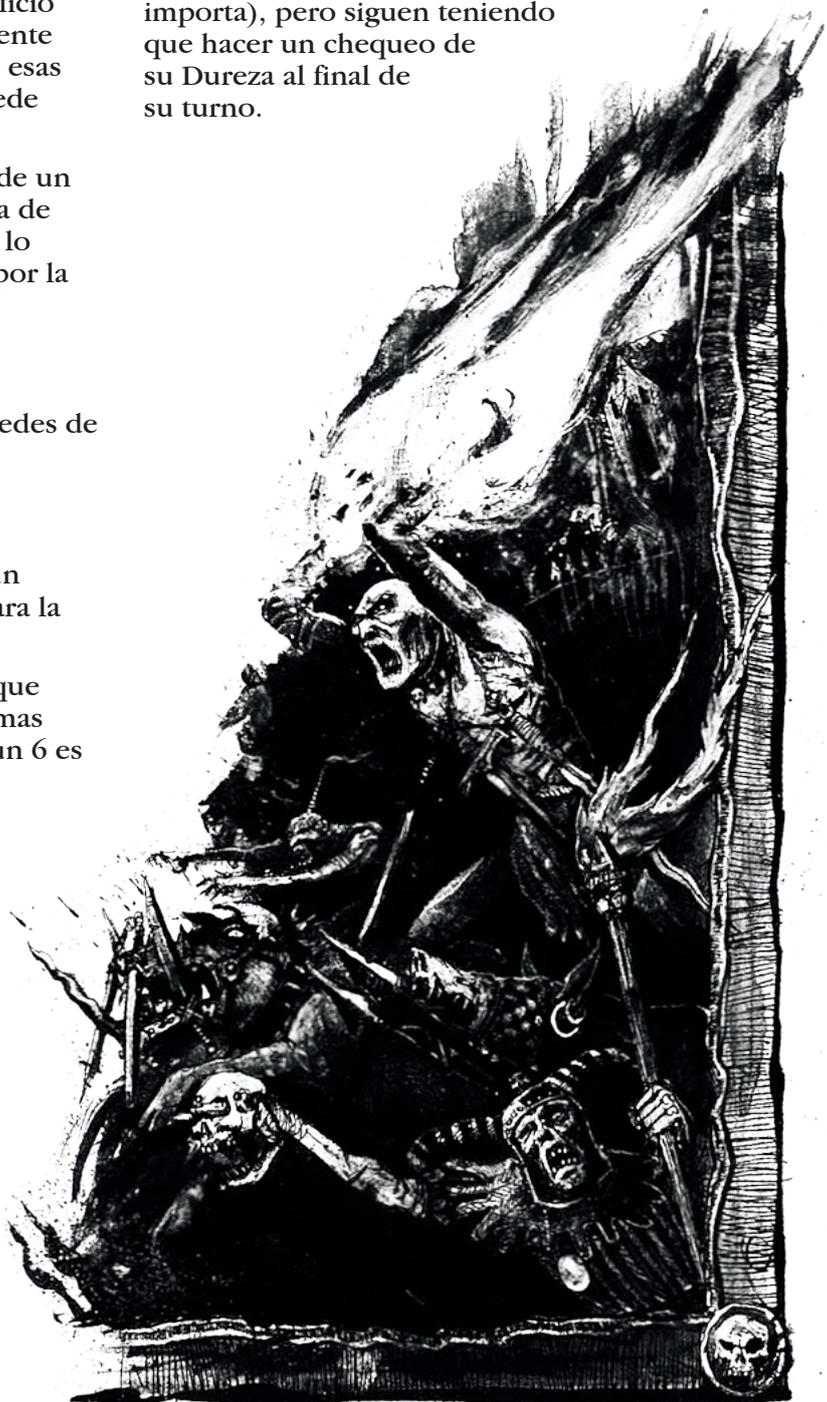
Si un guerrero obtiene una tirada igual a su resistencia, el humo de las llamas llena sus pulmones y le impide respirar durante un turno. La miniatura queda aturdida al instante.

Si la tirada es superior a la Resistencia del guerrero, éste sufre instantáneamente 1D3 impactos de Fuerza 3 que ignoran todas las salvaciones de armadura excepto las

Frenesi

Los habitantes más desquiciados de Mordheim son menos propensos a preocuparse por el hecho de que el edificio en el que entran esté en llamas

(o simplemente no se dan cuenta). Los guerreros sometidos a Frenesi no se ven afectados por las reglas para entrar y moverse dentro de los edificios en llamas (simplemente no les importa), pero siguen teniendo que hacer un chequeo de su Dureza al final de su turno.



Ardiendo dentro del edificio

Item/Hechizo	Para impactar	Tirada en 1D6 para encender
Flechas de fuego	2+	6+
Bombas incendiarias	2+	5+
Marca de fuego	Automático si esta en contacto peana con peana	6+
Báculo del Braserero	Automático si esta en contacto peana con peana	6+
Fuego de U'Zhul	2+	4+
Fuego de disformidad	2+	4+
Calabaza de aceite	Automático si esta en contacto peana con peana	No enciende por sí mismo, pero puede encenderse automáticamente si impacta por alguno de los métodos anteriores.



Disparo

Las rugientes llamas bloquearán la mayor parte de la línea de visión hacia cualquier edificio que esté en llamas y el calor distorsiona el aire a su alrededor haciendo imposible apuntar correctamente. Los guerreros no pueden disparar desde o hacia un edificio en llamas. Tampoco pueden disparar a través de un edificio en llamas.

Combate

A veces el fuego se extiende a los edificios donde los guerreros están luchando en el combate cuerpo a cuerpo. Las cosas empiezan a descontrolarse de verdad cuando tienes que esquivar la espada de un enemigo y las llamas del fuego. En cuanto se incendia un edificio cuando hay combatientes cuerpo a cuerpo dentro, ambos bandos deben hacer una prueba de huida inmediata y huirán si fallan. Es totalmente posible que ambos bandos

huyan del combate si el edificio en el que se encuentran se incendia repentinamente.

Para cargar contra otro guerrero mientras está en un edificio en llamas, el guerrero debe superar una prueba de Iniciativa. Si no supera esta prueba, el guerrero no puede hacer nada en esa fase de movimiento. Para cargar contra un guerrero dentro de un edificio en llamas desde el exterior, el guerrero debe hacer una prueba de Miedo.

Si se falla esta prueba, tampoco podrá hacer nada en esa fase de movimiento

Comenzando un incendio

Los guerreros sólo podrán encender fuego si cuentan con el equipo adecuado para ello.

Los siguientes objetos pueden ser utilizados para encender fuegos:



- Flechas de Fuego (p8 Town Cryer 7).
- Bombas de Fuego (p7 Town Cryer 7).
- Báculo del Braserero (p5 Town Cryer 7).
- Bola de fuego (una mano para usar).
- Calabaza de aceite (una mano para usar).
- Los siguientes hechizos pueden utilizarse para encender el fuego:



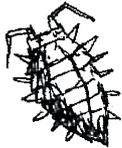
- Fuegos de U'Zhul (Magia Menor, p60 del libro de reglas de Mordheim).
- Fuego de disformidad (Magia de la rata cornuda, p61 del libro de reglas de Mordheim).

Todos los objetos y hechizos anteriores afectarán al edificio contra el que se dirigen en la siguiente tabla:

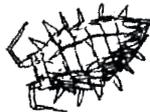
Los objetos y hechizos de efecto de área también afectarán a los guerreros que estén presentes.

Extinguiendo incendios

En las ruinas infestadas de caos de Mordheim son pocos los que están dispuestos a arriesgar la vida y los miembros para salvar las ruinas putrefactas que están ardiendo hasta los cimientos.



En muy raras circunstancias puede haber una razón para intentar salvar el edificio: si contiene algo de valor, como piedra bruja.



Un mínimo de tres guerreros pueden intentar extinguir el fuego antes de que se descontrole utilizando lo que tengan

a mano; mantas, capas, perros viejos, etc. Si este es el caso, al tirar por el fuego para ver si se propaga se puede utilizar un modificador de -1 a la tirada. Por cada guerrero adicional que ayude a los tres originales (hasta un máximo de seis guerreros) puedes usar un modificador adicional de -1.



Extinguiendo incendios

La siguiente tabla indica el coste de todos los artículos de equipo mencionados, incluyendo si los artículos son raros o comunes. Algunos objetos están restringidos a determinadas razas o prohibidos para otras y cuando esto es aplicable se indica. Por lo demás, se aplican todas las reglas normales que figuran en la tabla de precios de la página 146 del libro de reglas de Mordheim.

EQUIPO DEL PIRÓMANO

Item	Costo	Disponibilidad
Báculo del bracero	35 co	Raro 7
<i>(solo disponible para Cazadores de Brujas)</i>		
Bomba de fuego	35+2D6 co	Raro 9
Flechas de fuego	30+1D6 co	Raro 9
Fuego de la disformidad	10 co	Común
Calabaza de aceite	30+1D6 co	Raro 7

