

Evento settimanale

Che brucino i Dannati!

Uno dei più grandi pericoli che le bande si trovano ad affrontare nella città dei dannati non è necessariamente quello delle armi dei loro rivali, ma la possibilità di rimanere bloccati all'interno di una rovina avvolta dalle fiamme!

Spesso gli incendi sono innescati da vili magie, dalle attività del culto dei posseduti o dalle purificazioni portate avanti dai cacciatori di streghe inviati dal grande teogonista.

Le bande si stanno dando battaglia proprio nei pressi di uno, o più, edifici in fiamme. Dopo che entrambe le bande sono state schierate, e dopo aver posizionato gli obiettivi misteriosi, i giocatori tirano un dado: 1-4 1 edificio scelto casualmente è in fiamme, 5-6 D3 edifici scelti casualmente sono in fiamme. Gli edifici, al cui interno, si trovano membri di una delle due bande a inizio partita non possono essere scelti tra quelli inizialmente in fiamme; a meno che non ci siano altri edifici disponibili da selezionare. Edifici già in fiamme non possono essere scelti nuovamente.

SI DIFFONDE

Al termine del turno di entrambi i giocatori tira 1D6 sulla seguente tabella per ogni edificio in fiamme:

1	Il fuoco si estingue: il fuoco ha consumato tutto il materiale combustibile all'interno dell'edificio e le fiamme cessano
2-4	Continua a bruciare: le fiamme continuano ad avvolgere l'edificio
5-6	Si diffonde: le fiamme avvolgono l'edificio (non in fiamme) più vicino entro 10".

ENTRARE IN UN EDIFICIO IN FIAMME

Devi dichiarare che un modello intende entrare in un edificio in fiamme prima di muoverlo. Il guerriero deve effettuare un test di Disciplina come per l'effetto di *paura*. Se il test fallisce non potrà entrare nell'edificio e non potrà muoversi per il resto del turno.

MUOVERSI ALL'INTERNO

Modelli che vogliono muoversi, e sono già all'interno di un edificio in fiamme, devono effettuare un test di iniziativa ogni turno o non potranno muoversi (perché bloccati dalle fiamme e dai detriti).

SCALARE

Non si può scalare un edificio mentre questo è in fiamme

DANNO

Alla fine del turno di entrambi i giocatori i modelli all'interno di un edificio in fiamme devono effettuare un test di resistenza.

Se il risultato è pari alla propria resistenza allora il fumo invade i polmoni del guerriero rendendolo immediatamente *stordito*.

Se il risultato è superiore alla propria resistenza il guerriero subisce istantaneamente D3 colpi a Fo3

che ignorano tutti i tiri salvezza e armatura, eccezion fatta per quelli magici.
Se il risultato è inferiore alla propria resistenza il guerriero è miracolosamente incolume.

SPARARE

Le fiamme e il fumo ostacolano particolarmente la linea di vista: è impossibile sparare attraverso o all'interno di un edificio in fiamme.

COMBATTERE

Se due o più guerrieri si trovano ingaggiati in corpo a corpo nel momento in cui un edificio viene avvolto dalle fiamme devono effettuare immediatamente un test di disciplina e, se lo falliscono, scapperanno immediatamente. È possibile che tutti i guerrieri scappino contemporaneamente da un corpo a corpo.

Per caricare un altro guerriero all'interno di un edificio in fiamme è necessario effettuare un test di iniziativa, se non viene superato il guerriero che ha dichiarato la carica non potrà fare altro nella sua fase di movimento. Se il guerriero che dichiara la carica si trova all'esterno dovrà effettuare un test di disciplina come spiegato sopra, poiché intende entrare in un edificio in fiamme.

APPICCARE LE FIAMME

Se equipaggiati delle armi giuste i guerrieri possono appiccare le fiamme seguendo la tabella sottostante:

Catching Light Table		
Item/Spell	To Hit	D6 score to Catch Light
Fire Arrows	2+	6+
Fire Bombs	2+	5+
Firebrand	Auto if in base contact	6+
Brazier Staff	Auto if in base contact	6+
Fires of U'Zhul	2+	4+
Warpfire	2+	4+
Gourd of Oil	Auto if in base contact	Will not catch light on its own but may be lit automatically if hit by any of the above methods.

SPENGERE UN INCENDIO

Un minimo di 3 guerrieri possono tentare di spengere le fiamme prima che dilagino usando qualsiasi cosa a portata di mano. Questi guerrieri non potranno fare altro per il resto del loro turno. In tal caso applica un modificatore di -1 al tiro della tabella "SI DIFFONDE". Aggiungi un ulteriore -1 per ogni altro guerriero in più ai 3 iniziali a questo tiro (fino a un massimo di 6 guerrieri possono provare a spengere un incendio).