

El Lanzallamas

Nueva arma para Star Wars

Y para que no falte de nada en este número de LÍDER dedicado a la Noche de San Juan, aquí te ofrecemos una ayuda para que puedas celebrar la verbena en el universo Star Wars. A falta de madera, puedes chamuscar a unos cuantos imperiales. No creo que les importe demasiado.

por Alex Fernández

Al igual que las granadas y los lanzadores de proyectiles sólidos, los lanzallamas fueron en su día una de las armas desplazadas por la introducción masiva del bláster en los campos de batalla. Aún así, sigue presentando una serie de peculiaridades con respecto a otras armas que hacen que todavía hoy tenga su lugar en el arsenal de un ejército. Por ejemplo, el haz de un lanzallamas permite barrer un área determinada al poder mantenerse continuo, y su poder incendiario lo hace especialmente útil contra blancos inflamables o para obstruir el paso en accesos angostos.

El reglamento aquí explicado corresponde al del lanzallamas de plasma, que dispara un haz más rápido y concentrado que el convencional, aunque las reglas pueden ser válidas para el resto de lanzallamas. Los de plasma suelen llevar su propia munición incorporada, pero también pueden acoplarse a depósitos auxiliares en mochilas o riñoneras mediante un tubo flexible.

Dependiendo del tipo de protección que lleve el objetivo, los efectos de las llamas serán más o menos devastadores. Si el personaje alcanzado por un arma de este tipo está protegido por algún tipo de blindaje aislante y resistente al fuego, entonces el valor de éste se duplica. Sin embargo, si el haz se mantiene constante sobre el blanco, la armadura se irá calentando y perderá su capacidad protectora a razón de un punto por asalto hasta que su valor llegue a cero o el haz se interrumpa (lo que ocurra antes). Si el sujeto deja de sufrir daño por las llamas, su blindaje se enfriará a razón de un punto cada dos asaltos (es decir, recupera un punto de protección por cada dos rondas de enfriamiento). El proceso puede ser más o menos rápido en función de las condiciones externas (viento huracanado, lluvia, frío intenso, calor extremo, etc...).

Ejemplo: Un soldado de asalto es alcanzado por un disparo de lanzallamas y queda bajo los efectos de éste durante cinco rondas. Su blindaje (+1D a FOR) le protegerá 2D en el primer asalto, 1D+2 en el segundo, 1D+1 en el tercero, 1D en el cuarto y 0D+2 en el quinto. En ese momento el soldado se pone a

cubierto y logra permanecer así cuatro rondas, tras las cuales su blindaje ha recuperado 2 puntos a efectos de protección contra el fuego, quedando en 1D+1. Si ahora volviera a ser alcanzado por el lanzallamas, ese sería el valor de su armadura (recuerda: contra las llamas).

Si el personaje está protegido por algún tipo de blindaje específicamente resistente al fuego, su valor se duplica y además, la velocidad de calentamiento es menor: 1 punto cada cuatro asaltos.

Si el personaje está protegido con material no inflamable pero que transmite el calor, como hierro, sin ningún tipo de aislante, el valor de protección se duplica pero se reduce a razón de 1D (no un punto) por cada asalto de exposición continua a las llamas, recuperando un punto de protección por cada tres rondas de enfriamiento.

Ejemplo: Un nativo primitivo cubierto por cota de mallas (+1D a FOR) es alcanzado por las llamas durante tres rondas. En la primera su cota le cubre 2D, en la segunda 1D y en la tercera nada. Consigue ponerse a cubierto durante tres rondas. Ahora su cota le protegerá 0D+1 si fuese nuevamente alcanzado por el fuego.

Si el personaje está protegido por armaduras inflamables o susceptibles de arder (tales como acolchadas, cuero, etc...) entonces el valor del blindaje no se duplica

DAÑO CAUSADO POR EL FUEGO (tirar cada asalto)

Tipo de fuego	Ejemplo	Daño
Pequeño	Hoguera pequeña, o PJ por ardiendo parcialmente asalto (un brazo, p.ej.).	1D-2D
Mediano	Hoguera grande, o PJ envuelto en llamas.	2D+1-4D
Grande o intenso	Edificio en llamas, gran incendio.	4D+1-5D

Puntos de fusión (a título indicativo)

Bronce: 7D+2/8D por asalto.

Cobre: 9D+2/10D por asalto.

Roca o Vidrio: 11D/12D por asalto (p.ej., lava volcánica).

Hierro: 13D+1/14D por asalto (unos 1.528 grados centígrados).

Nota: para calcular daños por temperatura se puede partir de la base de unos 100/110 grados para cada dado de daño, pero esta norma es aconsejable sólo para aplicarla en temperaturas elevadas, y no tiene en cuenta el factor de extensión de las llamas.



y se reduce en 1D por ronda. Este valor perdido no se recupera. Las llamas han destruido total o parcialmente la protección. Además, el PJ puede arder (ver más adelante).

Ejemplo: Un nativo primitivo cubierto por una cota de cuero (+1 a FOR) es alcanzado por llamas durante dos rondas. En el primer asalto su armadura le protege un punto, y en el segundo nada. El nativo logra eludir el peligro, pero su armadura ha sido destruida por el fuego y está irrecuperable.

Si el PJ está recubierto por material inflamable como tela o pelo (en el caso de los

wookies) puede arder. Para determinar las posibilidades de que esto ocurra el director ha de lanzar 2 dados. La víctima arderá con un resultado de seis o menos. Además, se han de aplicar los siguientes modificadores:

-2 por cada asalto continuo de exposición al fuego.

-1 por cada dado de daño que las llamas causen por encima de 4D.

+1 por cada dado de daño que las llamas causen por debajo de 4D.

El máster puede aplicar además otros modificadores que considere oportunos. El

daño que sufra oscilará entre 2D y 4D por asalto, dependiendo de si está parcial o totalmente envuelto por las llamas (en cualquier caso, en el primer asalto este daño no podrá superar el del arma que originó el fuego, si bien luego puede aumentar al propagarse).

Al poder mantener un haz continuo, si un PJ alcanza a otro puede optar por dañarle automáticamente en cada asalto sin repetir la tirada de impacto, simplemente sin dejar que el flujo de plasma se interrumpa. La víctima sólo puede zafarse poniéndose a cubierto o esquivando. Si hace una esquivo en combate sólo se sumará a su número de evasión la mitad del número de dificultad por alcance.

Ejemplo: Tres rebeldes con lanzallamas disparan contra un imperial (pobrecillo). Sólo uno de ellos impacta, y decide mantener su haz sobre el soldado imperial durante varios asaltos. El imperial, que se halla a medio alcance (dificultad 10) decide esquivar en combate en la siguiente ronda, sacando un 12. Los dos rebeldes que fallaron irán de $12+10=22$ para alcanzarle, pero el que acertó sólo necesitará un $12+5=17$, ya que le basta con seguir los movimientos del blanco con el chorro de plasma que dispara su arma.

Los lanzallamas no pueden utilizarse a bocajarro, pues existe un gran riesgo de que el propio tirador se vea afectado por el fuego (de 1 a 4 en 1D6).

Uno de los usos más interesantes del lanzallamas es el de arma incendiaria, capaz de obstruir un acceso o inutilizar un área de terreno mediante el fuego. Sin embargo, si se desea por ejemplo cortar el paso en un corredor mediante una cortina de llamas, el director de juego debe considerar la naturaleza del terreno y su adecuación a tales propósitos. Un lanzallamas a escala de personaje incinerará un metro cuadrado de superficie por descarga, y otro metro cuadrado adicional por cada dado de daño extra que haga por encima de 2D. A escala de deslizador quema cuatro metros cuadrados (más los adicionales por daño superior a 2D); a escala de andador hace arder nueve metros cuadrados (más los adicionales). Una superficie resistente al fuego sólo arderá mientras permanezca bajo el haz del arma, una superficie normal puede incendiarse siguiendo las mismas reglas que para personajes, mientras que una específicamente inflamable arderá automáticamente. El daño causado por el incendio dependerá de sus dimensiones, pero si una muralla de fuego de un metro o menos de anchura se cruza a la carrera no causa daños, y sólo la mitad del daño habitual si tiene entre uno y cinco metros. ■

LANZALLAMAS DE PLASMA

Arma: Blas Tech LPA-4.

Tipo: Lanzallamas de plasma para infantería.

Escala: Personaje.

Habilidad: Lanzallamas.

Alcance corto: 3-7 metros.

medio: 8-25 metros.

largo: 26-50 metros.

Daño: 5D.

Munición: 20 cargas (con mochila 30 cargas adicionales).

Fuego sostenido: Puede mantenerse durante cinco asaltos sin riesgo. Si se mantiene un haz constante durante 6 o más, tirar en la tabla y añadir un +1 por cada 2 asaltos adicionales. Se debe tirar por cada ronda posterior a la quinta en la que se mantenga el fuego.

1-4: sin contratiempos.

5: cañón fundido, arma inutilizada e irreparable.

6: sobrecalentamiento y explosión de las cargas, causando el mismo daño que una granada (onda expansiva incluida).

Coste: 1000 créditos.

20 cargas: 120 créditos.

Mochila y 30 cargas: 250 créditos.

Cadencia de tiro: 3 tiros por asalto.

Disponibilidad: 2,X.

Nota a la segunda edición de *Star Wars*: En ésta los blindajes ofrecen un valor para daño físico y otro para el energético. Los lanzallamas convencionales causan daño físico, pero los de plasma entran dentro de la categoría de armas energéticas.

Regla opcional: Si el tirador lo desea, puede desplazar el haz del arma lateralmente para alcanzar a varios oponentes con un solo tiro, siempre que estos se encuentren dentro de un radio máximo de 6 metros. Cada uno de los blancos sufrirá 1D menos de daño; además, a corto alcance el número de dificultad se incrementa en +3 por cada objetivo adicional a partir del primero, y en +6 a medio alcance. No puede utilizarse esta técnica a largo alcance.

TABLA RESUMEN DE EFECTIVIDAD DE BLINDAJES ANTE EL FUEGO DE LANZALLAMAS

Tipo de blindaje	Prot. inicial y pérdida de efectividad	Velocidad calentamiento	Velocidad enfriamiento
Específico contra las llamas	normalx2	-1p./4 rondas	+1p./2 rondas
Resistente al fuego y aislante	normalx2	-1p./1 ronda	+1p./2 rondas
Resistente al fuego y no aislante	normalx2	-1D./1 ronda	+1p./3 rondas
No resistente al fuego	normal	-1D./1 ronda	la pérdida es irrecuperable