



SUBFACCIÓN V REICH DIVISIÓN CIENTÍFICA



La División Científica no se centra tanto en la labor de sanar como en la de potenciar a las tropas del V Reich, creando al humano perfecto (a su manera). Sin embargo, con sus conocimientos rudimentarios, la mayor parte de sus experimentos acaban en estrepitosos fracasos, que con suerte pueden servir como carne de cañón para la facción. Algunos podrían considerar que los engendros salidos de sus laboratorios están demasiado cerca de los mutardos, pero la División Científica sabe que son valiosos humanos que lucharán por la causa incluso después de sus desafortunados accidentes. No es cuestión de desperdiciar recursos.

RESTRICCIONES

La División Científica debe cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puedes usar Mariscales, Subhumanos y Übersoldats del V Reich. Esta subfacción no posee Soldats, ya que esas tropas son más útiles en otros lugares, ni Sanitarios, ya que esta gente no es muy de curar.
- Pueden adquirir las tropas indicadas más adelante.
- Puede haber máximo una Personalidad de la División Científica o Mercenario en la banda.
- Puede haber máximo un Mariscal en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los miembros de la División Científica menos los Engendros y Subhumanos tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pts





ENGENDRO

50 PUNTOS



55 MM

Aunque la mayoría de los experimentos fallidos que conducían a la creación de Übersoldats acabaron siendo simples Subhumanos (sin contar, claro está, lo que directamente pasaron a ser fiambres), en unos pocos casos la reacción de los cuerpos fue más extraña de la prevista, creciendo y deformándose hasta convertirse en una horrible montaña de músculos difícil de controlar, pero muy interesante de cara a lanzarla al enemigo.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	-	2	8	6	-

ARMAS

Garras y dientes.

BLINDAJE

Armadura metálica.

REGLAS ESPECIALES

Mónguer.

Desmadrado. Al principio de su Fase de activación, si está a 15 cm o menos de un Tierdokter actuará de manera normal. En caso contrario se desmadrará y si tiene a una miniatura amiga o enemiga con las que se cumplan las condiciones para poder Asaltarla deberá hacerlo, o directamente atacarla si ya estuviera en contacto con ella. Además, como es lógico, no pueden utilizar Walkie-talkie.



SUBHUMANO

10 PUNTOS



25 MM

Los Subhumanos de la División Científica tienen los mismos atributos que los habituales del V Reich, sin embargo no van equipados con la *chapa metálica* y por lo tanto tienen un valor base en puntos menor. En su lugar, deben equiparse con UNA de las siguientes modificaciones añadiendo su coste en puntos, no pudiendo repetir ninguna en la banda más de 3 veces.

Chapa soldada (10 pts): no hay mucho que comentar, es el subhumano de toda la vida, equipado con *pura chapa*.

Explosivos (12 pts): un explosivo es incrustado dentro de su cuerpo. Cuando se coloque en contacto a una miniatura enemiga, explotará automáticamente. Causará un impacto de Fuerza 4 y Penetración 4 en un radio de 5 cm. Si el Subhumano es impactado por un arma de proyectiles o de plantilla también explotará automáticamente. Tras explotar se retirará el marcador de la mesa y por lo tanto no podrá ser rapiñada, cosechada, curada por un Sanitario, etc.

Mandíbula cepo (8 pts): a ver, el nombre lo dice todo, se le ha sustituido la mandíbula por un cepo de cazar bichos. En el momento en que entra en contacto con una miniatura enemiga el cepo se activa. Antes de que las miniaturas efectúen sus tiradas de ataque, la miniatura enemiga deberá realizar una tirada de Agilidad, y en caso de fallarla sufrirá un penalizador de -2 a la Dureza durante el resto de la partida. Tras su uso el cepo queda inutilizado y no puede volver a usarse.

Manostijeras (10 pts): sus garras son sustituidas por unas enormes cuchillas que serían la envidia de Freddy. Las garras se consideran un *filo pequeño*, pero además el Subhumano podrá repetir si lo desea su tirada de Impactar cuando se encuentre en un Combate cuerpo a cuerpo.

Zancos (8 pts): sus extremidades son sustituidas por una especie de pinzas o similar de gran tamaño que le permiten desplazarse rápidamente obteniendo las Reglas especiales *Ímpetu (1)* y *Raudo*



TIERDOKTOR

22 PUNTOS



25 MM

Los Tierdoktor (porque llamarlos veterinarios quedaba poco imponente) son los encargados de supervisar y vigilar a los ejemplares que pueden ser aprovechables para el combate, desde los Subhumanos a los terribles Engendros.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3	3	4	3	3	5

ARMAS

Va equipado con un azuzador. Puede equiparse también con:

Pistola 5 pts

BLINDAJE

Cuero endurecido.

EQUIPO

Puede equiparse con:

Walkie-talkie 7 pts

REGLAS ESPECIALES

Azuzar. Un Tierdoktor que se encuentre en contacto con un Subhumano o un Engendro puede gastar una Acción en azuzar a esa criatura. Deberás tirar 1d10 en la siguiente tabla y aplicar el resultado.

RESULTADO	EFEECTO
1	La criatura no se lo toma demasiado bien y se revuelve contra el Tierkdoktor realizando un Ataque gratuito contra él de manera inmediata.
2-3-4-5	La criatura simplemente nota unas ligeras cosquillas y no sucede nada.
6-7-8-9	La criatura espabila repentinamente y puede realizar una Acción gratuita de manera inmediata.
10	La criatura se vuelve aún más furiosa y obtiene un bonificador de +2 a los Atributos de Fuerza y Combate que duran hasta que finalice su siguiente Fase de activación.



DOKTOR EUSTACE HANNEMAN

40 PUNTOS



PERSONALIDAD

25 MM

El Doktor Eustace Hanneman es una de las figuras más influyentes dentro del V Reich. Pese a su aspecto inofensivo, enjuto y encorvado es temido por todos, pues tras sus gruesas gafas puede percibirse como observa el mundo a su alrededor evaluándolo en busca de candidatos a formar parte de los terribles experimentos que se gestan en su cabeza puntiaguda.

Eustace ejerce como Jefe Médico al cargo de la División Científica y es uno de los hombres de confianza del Führer, llevando a cabo sus terribles experimentos en pos de conseguir replicar a los Übersoldat que llevarán el nuevo orden al Páramo. Una sociedad pura a la que no afecte la conciencia, los remordimientos ni las fantasías de moralidad.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	2	5	3	2	2	7

ARMAS

Pistola de dardos y Wunderpincho.

BLINDAJE

Ropas resistentes.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de la División Científica.

Soy EL TIERDOKTOR. Eustace no sólo puede usar la Regla especial Azuzar como un Tierdokter, sino que servirá con que esté a 25 cm de un Engendro de cara la Regla especial de estos Desmadrado.

Pistola de dardos. Eustace lleva consigo una pistola aire comprimido con varias opciones de dardos. Tiene las mismas distancias que una pistola normal, pero puede dispararse también a miniaturas aliadas, y si impacta en lugar de daño hace un efecto que depende del tipo de dardo. Eustace puede decidir qué tipo de dardo usar antes de cada disparo:

- **Dardo envenenado:** la miniatura impactada sufrirá el efecto de Veneno (4).
- **Dardo tranquilizante:** la miniatura impactada tendrá 1 Acción menos en su siguiente Fase de activación.
- **Dardo estimulante:** la miniatura impactada ganará +5 cm en cada Movimiento de su siguiente Fase de activación.
- **Dardo con Suero X:** la miniatura impactada debe realizar una tirada de Dureza. Si la supera tendrá un bonificador de +1 al Combate, Fuerza y Dureza permanente pero no acumulable. Si la falla, pasará a ser un Subhumano básico, conservando el Blindaje de la miniatura, pero no sus armas o equipo. Tanto los Engendros como los Subhumanos ya han sufrido el efecto de este suero antes y ahora son inmunes a sus efectos.

Wunderpincho. Eustace lleva un azuzador mejorado y ningún rastro de moral. Podrá utilizarse como un azuzador común, pero Eustace no tiene problema en utilizarlo sobre cualquier tipo de tropa aliada. Además, cada vez que se utilice para Azuzar, independientemente del resultado, el Wunderpincho se cargará más, obteniendo un bonificador acumulable de +1 a su Fuerza y Penetración. Cuando sea usado en Combate volverá a descargarse y volverá a empezar el proceso.

EQUIPO DE LA DIVISIÓN CIENTÍFICA

Además del equipo genérico habitual, la División Científica tiene cierto equipo propio de la subfacción.

ARMAS CUERPO A CUERPO

AZUZADOR

El Azuzador es poco más que un palo con una batería conectada a un pincho en el extremo que da calambrazos.

Reglas:

Si una ataque con este arma consigue impactar, la miniatura impactada sufrirá la Regla especial Electrificación.

Estadísticas: Fuerza +1, Penetración 1.





SUBFACCIÓN V REICH FUERTE THULE



El V Reich ha montado una nueva base en el sur, bautizada como Fuerte Thule. Ésta, debido a la distancia, no depende directamente de Fuerte Germania y debe administrar sus propios recursos. Debido a esto hay muchos reclutas inexpertos de la zona en sus filas, que en el norte aún estarían en los Festungs y no formarían parte de las tropas definitivas de la facción hasta concluir su instrucción.

RESTRICCIONES

Fuerte Thule debe cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puedes usar Mariscales, Sanitarios y Soldats del V Reich. También puedes usar, Übersoldats, pero no tienen la opción de equipo de *filo medio* a cambio de poder equiparse con *escudo* por +6 puntos. Esta subfacción no posee Subhumanos, ya que con su poco raciocinio llevarlos al sur de tapadillo no era sencillo.
- Pueden adquirir las tropas indicadas más adelante.
- Puede haber máximo una Personalidad de Fuerte Thule o Mercenario en la banda.
- Puede haber máximo un Mariscal en la banda.
- No puede haber mayor número de Reclutas que el resto de integrantes de la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los miembros de Fuerte Thule tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pts





RECLUTA

18 PUNTOS



25 MM

Mientras que en Fuerte Germania los reclutas se foguean en los Festungs y solo pasan a formar parte de la facción cuando ya bien entrenados pasan a ser Soldats, en Fuerte Thule han tenido que tirar con lo que podían de la zona para poder llevar adelante el asentamiento.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3	3	3	3	3	3

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Cuchillos arrojados.....	3 pts	Maza.....	5 pts
Maza ligera.....	3 pts	Pistola.....	5 pts
Filo pequeño.....	4 pts		

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus ropas resistentes por:

Cuero endurecido	5 pts
------------------------	-------

REGLAS ESPECIALES

Inexperto. Aunque el Páramo es un lugar chungo, los reclutas suelen ser seleccionados entre la escoria más deprimente, por lo que no han combatido antes en serio y no aguantan demasiado la presión. Si un miembro de la banda que no sea un Recluta resulta Abatido, cualquier Recluta hasta 20 cm, con Línea de visión hacia este y que no esté trabado en Combate, realizará un movimiento inmediato y gratuito de 10 cm hacia su zona de despliegue (a no ser que ya esté en ella), ignorando las reglas de Terreno chungo y pila chungo y siguiendo el camino por el que pueda avanzar la mayor distancia.



EVA Y UNO

125 PUNTOS



Eva es la hija adoptiva de Aaron, a la rescató cuando era una niña pequeña de un grupo de viles mutardos. Y aunque ahora mismo solo es una adolescente, la ha colocado al mando del recién construido Fuerte Thule. Pero lo que sólo unos pocos saben, es que esconde un gran secreto, y es que aunque físicamente no lo parezca, realmente es una no era prisionera de aquellos mutardos... era su hija.

UNO es el primer Übersoldat que el V Reich consiguió que saliera medio utilizable recreando el suero original. Su labor es servir de guardaespaldas personal de Eva, aunque realmente hay algo más...

Aunque siempre deben adquirirse juntas y cuentan como una sola Personalidad, Eva y UNO funcionan como dos miniaturas individuales distintas, salvo por lo indicado en las Reglas especiales.

EVA

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
3	2	4	5	3 (4)	2	6

UNO

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	5 (4)	4	5 (4)	4 (6)	5	2

ARMAS

Eva va equipada con *pistola* y *filo pequeño*. UNO va equipado con *maza*.

BLINDAJE

Eva va equipada con *cuero endurecido*. UNO va equipado con *pura chapa* y *escudo*.

EQUIPO

UNO va equipado con *escudo* y Eva con *Walkie-talkie*.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de Fuerte Thule, Mónguer (solo UNO).

Cadena de mando. Eva se considera Mariscal en su banda de Fuerte Thule, por lo que podrá usar la regla especial Cadena de Mando.

Ejemplar. Eva predica con el ejemplo y siempre debe ser la primera miniatura en actuar de su banda.

Poderes mutardos. Sin que nadie lo sepa (bueno, vosotros sí porque ya os lo hemos contado en el libro de El Ascenso del V Reich), Eva es en realidad un Cabezón con apariencia totalmente humana. Puede usar los Poderes Choque mental y Desarme de la sección de Mutardos del Reglamento. Además puede influir de manera sutil y sin tener que gastar ninguna Acción para insuflar una buena dosis de confianza directamente en la débil mente de los Reclutas, de tal manera que cualquier Recluta a 15 cm de ella no sufrirá la Regla especial Inexperto. Y por supuesto es un Mutardo, por lo que es inmune al Terreno contaminado y tiene bonificadores contra la Radiación.

Guardaespaldas. La finalidad de UNO es proteger a Eva y mientras ella no resulte Abatida siempre debe tratar de estar a un máximo de 10 cm de ella. Cuando sea el momento de actuar de UNO debe usar todas las Acciones necesarias en Mover para cumplir esto. Si estuviera trabado en Combate deberá obligatoriamente tratar de Separarse del Combate para intentar llegar a la distancia máxima de 15 cm de Eva. Además, si se encuentra a 5 cm o menos de Eva y ella resulta Impactada por una miniatura enemiga (tanto en Disparo como en Combate), UNO debe usar su cuerpo para salvarla, siempre que no esté trabado en Combate. En ese momento se colocará en contacto con Eva justo antes de que ella tuviera que realizar la tirada enfrentada de Fuerza contra Dureza (este Movimiento es gratuito). Será UNO quien usé su Dureza y Blindaje para esta tirada, y obviamente, sería la miniatura que resultaría Abatida en caso de perder la tirada enfrentada.

EJEMPLO

UNO comienza su Fase de activación a 10 cm o menos de Eva. Por lo tanto podrá usar sus 2 Acciones de la manera que prefiera, pero teniendo en cuenta que nunca podrá Mover para alejarse de Eva más de 10 cm.

UNO comienza su Fase de activación a más de 10 cm de Eva. Con su primera Acción realiza un Movimiento para acercarse a Eva y consigue situarse a 10 cm o menos de ella. Ahora podrá usar su segunda Acción de la manera que prefiera siempre que no sea para alejarse más de esa distancia de Eva.

UNO comienza su Fase de activación a más de 10 cm de Eva. Con su primera Acción realiza un Movimiento para acercarse lo máximo posible a Eva, pero aún así no consigue situarse a 10 cm o menos de ella. Por lo tanto, está obligado con su segunda Acción a Moverse de nuevo para acercarse a Eva lo máximo posible hasta estar por lo menos a 10 cm.





SUBFACCIÓN V REICH ORGANIZACIÓN KRAKEN



Cuando Casco Rojo volvió de su cautiverio la mayoría le tomaron por un demente que había quedado tocado tras tantos años siendo torturado. Aún así su convicción era tan fuerte, que consiguió hacerse con el mando de una sección marginal del V Reich a la que a partir de entonces llamó Organización Kraken. Después de intentar convencer a Aaron, son ellos los únicos a los que ha hecho partícipes de la auténtica amenaza que se avecinaba desde las profundidades del océano.

De manera sorprendente, puesto que la Organización Kraken no ha encontrado ninguna prueba concluyente sobre lo que viene, ni ha tenido ningún contacto con esta amenaza del fondo del mar, la pura fuerza de las convicciones de Casco Rojo y la fe ciega de sus integrantes, ha conseguido que sus filas hayan ido incrementándose de manera continua desde su creación.

Los hombres y mujeres que integran este grupo están dispuestos a dar la vida por su líder, Casco Rojo, ya que creen ciegamente en lo que ha visto y en esa amenaza latente que acecha bajo el mar. Saben que la humanidad aún no se ha enfrentado a su verdadera prueba de fuego, y que la extinción está más cerca de lo que muchos creen. Y lo más importante, solo ellos serán capaces de cambiar ese destino funesto que se avecina.

RESTRICCIONES

La Organización Kraken debe cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puedes usar Mariscales, Sanitarios, Soldats y Subhumanos del V Reich. Esta subfacción no posee Übersoldats, ya que Aaron no confía en Casco Rojo como para cederle a sus tropas de élite.
- Pueden adquirir las tropas indicadas más adelante.
- Puede haber máximo una Personalidad de la Organización Kraken o Mercenario en la banda.
- Puede haber máximo un Mariscal en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

EQUIPO GENÉRICO

Todos los miembros de la Organización Kraken tienen a su disposición este equipo genérico:

Protección contra la contaminación 5 pts





INGENIERO

16 PUNTOS



25 MM

Son muchos los artefactos y secretos que se esconden en la conocida ahora como Base 212. Los Ingenieros de Kraken han estado investigando cómo usarlos para combatir, si bien hasta ahora han resultado ser muy inestables como para que el resto de tropas pueda utilizarlos.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
2	3	3	3	3	3	5

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Sables de Xerum..... 10 ptos | Cañón de Xerum 15 ptos

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus ropas resistentes por:

Cuero endurecido 5 ptos

EQUIPO

Puede equiparse con:

Walkie-talkie 7 ptos



GÓLEM

60 PUNTOS



25 MM

A falta de Übersoldats, la Organización Kraken ha entrenado a sus propias tropas de élite, totalmente leales a Casco Rojo, conocidas como Gólems.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
2	5	5	5	4	4	3

ARMAS

Debe ir equipado al menos con UNA de las siguientes armas y con un máximo de dos (nunca pudiendo combinar un par de armas con la Regla especial A dos manos):

Maza.....	5 pts	Escopeta.....	6 pts
Pistola	5 pts	Rifle	8 pts

BLINDAJE

Armadura metálica.

EQUIPO

Puede equiparse con:

Escudo.....	6 pts	Walkie-talkie	7 pts
-------------	-------	---------------------	-------

REGLAS ESPECIALES

Tortuga. Los Gólems han entrenado mucho el uso del *escudo*. No sufren el penalizador de -1 al Combate por utilizarlo.



CASCO ROJO

100 PUNTOS



25 MM

Casco Rojo es un antiguo mariscal del V Reich que sufrió un acontecimiento traumático que cambió su vida para siempre. No le gusta hablar mucho de ello, pero parece ser que en algún momento de su carrera fue capturado por agentes hostiles sin identificar.

Su periodo de cautiverio le hizo perder la cabeza, volviéndose aún más paranoico, fatalista y conspiranoico que sus compañeros de facción. Tras una rocambolesca fuga, se hizo con el mando de una sección marginal del V Reich y empezó a adoctrinarla con terribles visiones de un enemigo submarino, mutantes reptilianos que viven en una ciudad bajo el océano y son una amenaza para toda la humanidad en su conjunto. Los hombres y mujeres que integran esta llamada Organización Kraken fueron los que encontraron a los Übersoldats, y están dispuestos a dar la vida por su líder, ya que creen ciegamente en lo que ha visto y en esa amenaza latente que acecha bajo el mar.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
3	5 (6)	5	6	4 (6)	4	6

ARMAS

Filo medio y pistola.

BLINDAJE

Armadura metálica.

EQUIPO

Walkie-talkie.

REGLAS ESPECIALES

Personalidad de la Organización Kraken.

Cadena de mando. Casco Rojo se considera Mariscal en su banda de la Organización Kraken, por lo que podrá usar la regla especial Cadena de Mando.

Casco Rojo. Casco Rojo no se quita la protección que le da su apodo en ningún momento. Hay rumores de que la lleva fusionada de alguna forma con su propio cráneo y forma parte de su ser, mientras algunos dicen haber visto arder llamas infernales en las oscuras cuencas de su máscara. Sea como sea estar cerca de este fanático imponente le da caglera a cualquiera, así que cualquier miniatura enemiga sufrirá un penalizador -1 a Combate, Agilidad y Fuerza mientras esté a una distancia de 20 cm o menos de Casco Rojo y con Línea de visión hacia él.

Liberad al Kraken. Casco Rojo puede gastar 1 Acción en arengar a sus tropas de élite. Si hace esto, aquellos Golems que actúen en ese mismo Turno de juego, obtendrán un bonificador de +1 al Combate y la Precisión. Esta regla puede usarse una sola vez durante toda la partida.

Odio al Capitán Hammerica. El Capitán Hammerica es la única prueba válida del suero de los Übersoldats que robó uno de sus científicos y que iba a ser destinado a Casco Rojo, y encima anda por ahí luciéndolo. Si Casco Rojo se enfrenta una banda con el Capitán Hammerica y consigue Abatirlo, conseguirá 3 puntos de victoria extra para su banda.

EQUIPO DE LA ORGANIZACIÓN KRAKEN

Además del equipo genérico habitual, la Organización Kraken tiene cierto equipo propio de la subfacción.

ARMAS CUERPO A CUERPO

CAÑÓN DE XERUM

Bajo este nombre genérico, se incluyen las armas de disparo que los ingenieros están construyendo con la tecnología del líquido metálico conocido como Xerum 515.

Reglas:

Antes de utilizar un cañón de Xerum, se podrá ajustar la potencia, de tal manera que el jugador elegirá la Fuerza del arma. Si consigue Impactar, deberá tirarse 1d10. Si la tirada es superior a la Fuerza seleccionada el arma funcionará sin problemas. Si es igual o inferior, el arma no funcionará y no tendrá posibilidad de hacer daño (eso significa que pierdes automáticamente la Tirada enfrentada de Fuerza contra Dureza, sin necesidad de lanzarla).

Reglas especiales: A dos manos, Escasa.

Distancia: 25/50/75 cm.

Estadísticas: Fuerza [ver Reglas], Penetración 4.

Coste: 15 pts.

SABLES DE XERUM

Bajo este nombre genérico, se incluyen las armas de cuerpo a cuerpo que los ingenieros están construyendo con la tecnología del líquido metálico conocido como Xerum 515. Sí, aprovechamos el texto anterior porque no se nos ocurre nada más.

Reglas:

Si un ataque con este arma consigue Impactar, deberá tirarse 1d10. El resultado será la Fuerza del ataque, que habrá que sumar a la tirada enfrentada contra la Dureza del objetivo (no deberá sumarse el propio Atributo de Fuerza de la miniatura).

Reglas especiales: Escasa.

Estadísticas: Fuerza [ver Reglas], Penetración 5.

Coste: 10 pts.

EQUIPO ESPECIAL

DIE GLOCKE (LA CAMPANA)

Este fue el aparato que Casco Rojo utilizó para escapar de su cautiverio. Se trata de un artefacto hecho de un metal duro y pesado, con un diámetro de más de 3 m y una altura de unos 5 m, teniendo una forma similar a la de una gran campana. Contiene dos cilindros contrarrotativos que deben ser llenados con una sustancia parecida al mercurio, de color violeta que se ha llamado Xerum 515. Kraken es capaz de utilizarla para transportarse de un lugar a otro de manera inmediata. Sin embargo es peligrosa, y dentro de un radio de acción, se forman cristales sobre los tejidos celulares animales, la sangre se gelifica y separa, mientras que las plantas se descomponen en una sustancia similar a la grasa.

Reglas:

Debes desplegar la Campana en tu zona de despliegue justo antes de que se desplieguen las miniaturas. Una vez cada Turno de juego una miniatura de Kraken que esté en contacto con el artefacto puede gastar 1 Acción para realizar una tirada de Técnica. Si la supera, podrá colocar la Campana junto con la miniatura (deberá ponerse en contacto con cualquier borde de la campana) a una distancia mínima de 30 cm en cualquier lugar del campo de batalla donde quepa físicamente y la escenografía o miniaturas lo permitan. Si la falla por cualquier tirada hasta 9 no funcionará y no se moverá. Si saca un 10, tanto la Campana como la miniatura con todo su equipo serán retiradas de la mesa para no volver.

En cualquiera de los casos, independientemente del resultado de la Tirada de Técnica, todas las miniaturas en un radio de 10 cm de los bordes de la Campana perderá de manera permanente 1 punto de Dureza. La miniatura que la utiliza sólo lo perderá si la Campana no se mueve.

La Campana cuenta como un elemento de terreno que proporciona un Blindaje +8.

Coste: 30 pts.

