

NUEVAS PERSONALIDADES Y SUBFACCIONES DEL V REICH

PERSONALIDADES

En las próximas páginas tendrás las reglas para alguna de las más importantes Personalidades del V Reich. Estas podrán usarse en una banda genérica del V Reich, pero no en una subfacción. Lo mismo ocurre con las Personalidades del Reglamento básico de *Punkapocalyptic: the Game*. Las Personalidades que pertenecen a las subfacciones aparecerán dentro de las reglas de la propia subfacción y solo podrán jugarse en sus propias listas.

Ten en cuenta que las Personalidades deben cumplir sus reglas generales, o lo que es lo mismo, solo podrá haber una miniatura con la Regla especial Personalidad en la banda, y si tienes una no podrás jugar con un Mercenario. O una cosa u otra, te toca elegir. Además, al contrario que un Mercenario una Personalidad es de todas, todas parte de la banda y puede aprovecharse de sus reglas o el equipo especial de la facción.

SUBFACCIONES

En el Reglamento o en la página web puedes encontrar reglas para jugar con la facción del V Reich. Sin embargo esas son unas reglas generales, principalmente útiles para la organización de Fuerte Germania. Pero en ese suplemento hemos expandido el trasfondo un huevaco y es seguro que te

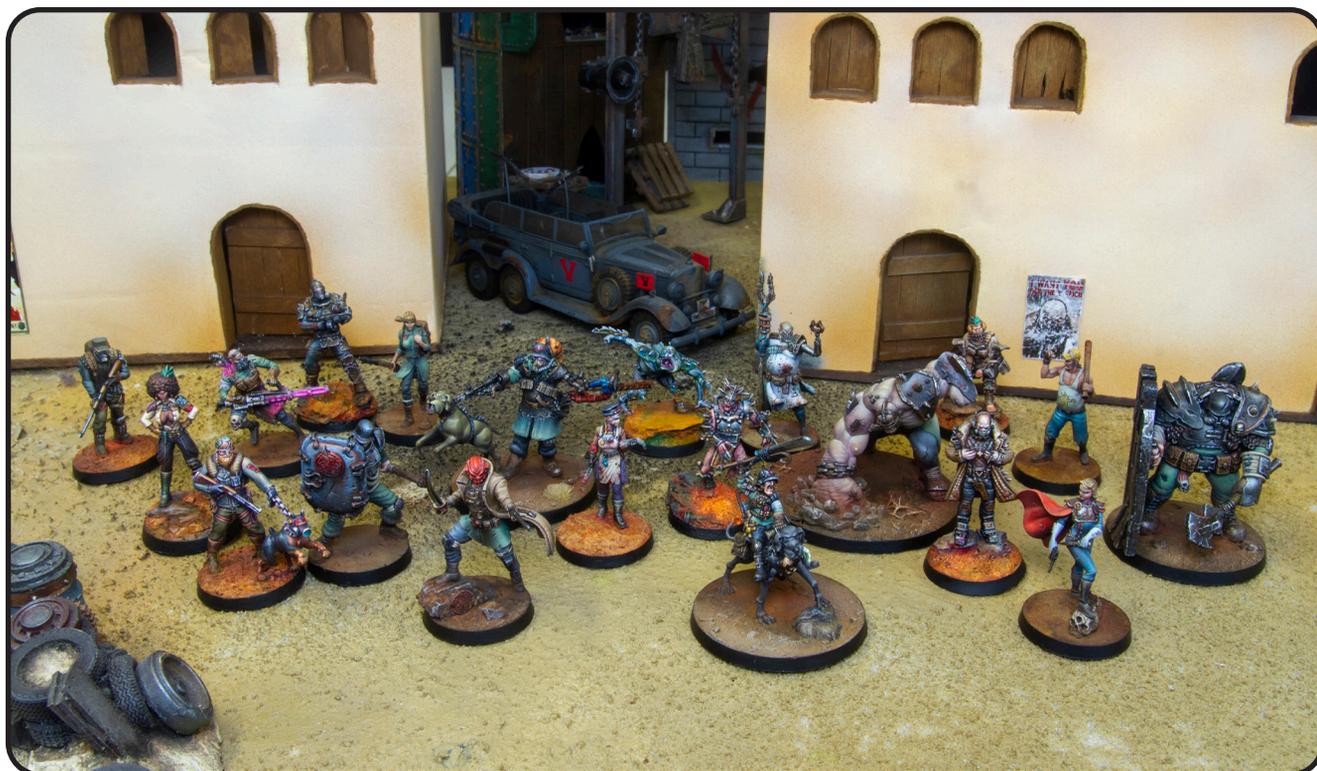
apetece probar a jugar con algunas de las subfacciones del V Reich.

Con las nuevas reglas de Subfacciones podrás jugar con una facción como base, en este caso el V Reich, de la que puedes aprovechar la mayoría de las miniaturas, pero con ligeros cambios para adaptarse a la personalidad de las nuevas opciones.

Eso significa que se siguen las reglas generales de la facción tal y como existía hasta este momento, pero al principio de la descripción de cada subfacción te indicaremos los cambios que tienen respecto a la facción principal.

Lo más normal es que haya algún tipo de tropa del que no puedas disponer, pero a cambio tengas una nueva. Pero también te puedes encontrar con restricciones o nuevas opciones para las tropas existentes, nuevo equipo e incluso nuevas personalidades exclusivas de esa subfacción.

De esta manera puedes variar significativamente la forma de jugar con el V Reich dependiendo de si juegas las reglas generales o con alguna subfacción, ofreciéndote un porrón de diversión y opciones sin tener que variar en demasía tus miniaturas.. Puedes pasar de una banda totalmente de élite con sus nuevos cacharros con la Organización Kraken a tener tropas prescindibles con una lista de Fuerte Thule o dedicarte a soltar peligrosas bestias con la División Científica.



A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
3	4 (5)	5 (4)	6	5 (7)	5	4

ARMAS

Filo medio y pistola.

BLINDAJE

Cuero endurecido.

EQUIPO

Walkie-talkie.

REGLAS ESPECIALES

· **Personalidad del V Reich, Montada, Raudo.**

· **Cadena de mando**

Aaron se considera Mariscal en su banda del V Reich, por lo que podrá usar la Regla especial Cadena de mando.

· **Maestro estratega**

Aaron no sólo se considera Mariscal en su banda del V Reich, por lo que podrá usar la regla especial Cadena de Mando, si no que además, una vez por Turno de juego, una de sus órdenes a través del Walkie-talkie servirá para que la miniatura receptora pueda utilizar dos Acciones en lugar de una.

· **Amado líder**

Aaron es el líder del V Reich y defraudarlo es algo impensable. Si Aaron es Abatido y un Sanitario intenta usar un botiquín sobre él, no deberá realizar la Tirada de Técnica, considerándose superada automáticamente. En el caso de utilizar las reglas opcionales de la página 25 del libro de Reglas extra y de campaña, la tirada en la tabla tendrá un bonificador de +3.



A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
3	3 (6)	6	5 (4)	4 (6)	4	4

ARMAS

Podadora eléctrica y rifle automático.

BLINDAJE

Chapa metálica.

EQUIPO

Walkie-talkie.

REGLAS ESPECIALES

- **Personalidad del V Reich.**

- **Cadena de mando**

Edward Berhart se considera Mariscal en su banda del V Reich, por lo que podrá usar la regla especial Cadena de Mando.

- **Podadora eléctrica**

En un momento de locura, Ragnar pegó a Edward un tirón tan fuerte que le arrancó su brazo izquierdo. Para suplir esto, se instaló un brazo mecánico de fabricación propia al que colocó en su extremo una podadora eléctrica, que funciona a todos los efectos como un filo medio. Si se emplea al menos dos veces en el mismo Turno de juego, la batería que lo alimenta se descargará momentáneamente, con lo que pasará a reducir su bonificador de Fuerza a +1 durante el Turno de juego posterior mientras se recarga.

- **Ragnar**

El gran danés completamente loco que lo acompaña permanentemente actúa como un mastín normal, salvo que el bonificador al Combate pasa a ser de +2. En caso de que Edward participara en un combate múltiple con presencia de alguna miniatura del V Reich en él, antes de resolver el combate, tira un D10. Con 1-2 Ragnar atacará a la miniatura de su propio bando, con lo que los ataques se realizarán contra ella. Si hay más de una, será a elección del jugador propio contra qué miniatura serán los ataques.

- **Táctico**

Edward Berhart tiene una gran memoria sobre los combates de la Segunda Guerra Mundial que tanto estudió en su anterior vida. Por ello tiene unos conocimientos de táctica militar por encima de la media, que emplea con sus hombres en el campo de batalla. Para representar eso, una vez terminados los despliegues de los dos jugadores, puede recolocar hasta dos miniaturas de su banda, siempre dentro de su zona de despliegue.

- **Bombona de butano**

Edward lleva a su espalda una bombona de butano para poder respirar, debido a sus lesiones del sistema respiratorio. Si Berhart resulta Abatido, la bombona estallará. Pon un marcador de radio 5 cm centrado en la posición de la miniatura Abatida. Todas las miniaturas tocadas aunque sea parcialmente por la plantilla, sufren un impacto de Penetración 3 y Fuerza 3 de inmediato, sin bonificaciones por Cobertura. Deja el marcador en el lugar para el resto de la partida, tratando la zona con la regla Gas.



SUBFACCIÓN: ORGANIZACIÓN KRAKEN

Los hombres y mujeres que integran esta llamada Organización Kraken 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.

REGLAS DE LA SUBFACCIÓN

Puedes usar Mariscales, Sanitarios, Soldats y Subhumanos del V Reich de la manera habitual. Esta subfacción no posee Übersoldats, ya que Aaron no confía en Casco Rojo como para cederle a sus tropas de élite. Puedes añadir los tipos de tropa y armamento que describiremos a continuación. El Casco Rojo que te presentamos aquí sustituye al del reglamento del juego de miniaturas de Punkapocalyptic si juegas con la subfacción de la Organización Kraken. En caso de utilizar las reglas básicas del V Reich deberás utilizar el perfil de Casco Rojo del propio reglamento.

GÓLEM

60 PUNTOS

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 A dos manos):

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

BLINDAJE

Armadura metálica.



INGENIERO

16 PUNTOS

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 A dos manos):

Sables de Xerum 10 pts Cañón de Xerum 15 pts

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus Ropas resistentes por:

Cuero endurecido 5 pts

CASCO ROJO

100 PUNTOS

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
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 cagalera 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.

ARMAS

• 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 impacta, 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 impactar (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 impacta, deberá tirarse 1d10. El resultado será la Fuerza del ataque que habrá que sumar a la tirada enfrentada contra Dureza (no se sumará 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.



SUBFACCIÓN: 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.

REGLAS DE LA SUBFACCIÓN

Puedes usar Mariscales, Sanitarios y Soldats de la manera habitual. 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. Puedes añadir además todo lo que describimos a continuación.

RECLUTA

18 PUNTOS

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.

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
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 A dos manos):

<i>Cuchillo arrojados</i>	3 pts	<i>Maza ligera</i>	3 pts
<i>Filo pequeño</i>	4 pts	<i>Maza</i>	5 pts
<i>Pistola</i>	5 pts		

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus *Ropas resistentes* por:

<i>Cuero endurecido</i>	5 pts
-------------------------------	-------

REGLAS ESPECIALES

- *Pringado*

Los reclutas no son muy fiables. No puede haber mayor número de Reclutas que el número total de Soldats y Übersoldats de la banda. Además, no pueden equiparse con Walkie-talkie.

- *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 mucho la presión. Si un miembro de la banda que no sea un Recluta resulta Abatido, cualquier recluta a 30 cm de este y que no esté trabado en Combate realizará un movimiento inmediato y gratuito de 10 cm hacia su zona de despliegue, ignorando las reglas de Terreno chungo y pila chungo y siguiendo el camino por el que pueda avanzar más distancia.

Aunque se adquieran juntas, Eva y UNO funcionan como dos miniaturas individuales distintas, salvo por lo indicado en las Reglas especiales.

EVA

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
3	2	4	5	3 (4)	2	6

UNO

A cciones	C ombate	P recisión	AG ilidad	F uerza	D ureza	T écnica
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 *chapa metálica y escudo*.

EQUIPO

Eva va equipada con un *Walkie-talkie*.

REGLAS ESPECIALES

- **Personalidad de Fuerte Thule, Monguer (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 la banda.

- **Guardaespaldas**

La finalidad de UNO es proteger a Eva y 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 10 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.

- **Poderes**

Sin que nadie lo sepa, Eva es en realidad un Cabezón con apariencia totalmente humana. Puede usar los Poderes Choque mental y Desarme de la página 66 del Reglamento. Además puede influir confianza directamente en la mente de los Reclutas, de tal manera que cualquier Recluta a 15 cm de ella no sufrirá la Regla especial Inexperto.

Ejemplo

- UNO comienza su Turno de Acción 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 Turno de Acción 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 Turno de Acción 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: 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.

REGLAS DE LA SUBFACCIÓN

Puedes usar Mariscales, Subhumanos y Übersoldats. Esta subfacción no posee Soldats, ya que esas tropas son más útiles en otros lugares, ni Sanitarios, ya que no son muy de curar.. Puedes añadir además todo lo que describimos a continuación.

TIERDOKTOR

22 PUNTOS

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.

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

ARMAS

Va equipado con un *azuzador*. Puede equiparse también con:

Pistola 5 ptos

BLINDAJE

Cuero endurecido.

REGLAS ESPECIALES

· Azuzar

Un Tierdoktor 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.

Tirada	Resultado
1	La criatura se revuelve contra el Tierdoktor realizando un Ataque gratuito contra él.
2-3-4-5	La criatura nota unas cosquillas y no sucede nada.
6-7-8-9	La criatura puede realizar una Acción gratuita inmediatamente.
10	La criatura obtiene un bonificador de +2 a la Fuerza y Combate durante su siguiente Turno de Acción.

ENGENDRO

50 PUNTOS

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.

A cciones 2	C ombate 4	P recisión -	AG ilidad 2	F uerza 8	D ureza 6	T écnica -
-----------------------	----------------------	------------------------	-----------------------	---------------------	---------------------	----------------------

ARMAS

Garras y dientes.

BLINDAJE

Armadura metálica.

REGLAS ESPECIALES

- **Monguer**
- **Desmadrado**

Al principio de su Turno de Acción, 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

Los Subhumanos de la División Científica tienen los mismos atributos que los habituales del V Reich, y al igual que ellos no pueden utilizar *Walkie-talkie*, 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, no pudiendo repetir ninguna más de 3 veces.

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

Explosivos (10 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.

Mandíbula cepto (8 pts): a ver, el nombre lo dice todo, se le ha sustituido la mandíbula por un cepto de cazar bichos. En el momento en que entra en contacto con una miniatura enemiga el cepto se activa. Antes de que las miniaturas efectúen sus tiradas de ataque, la miniatura enemiga deberá superar 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 cepto 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. En ese caso deberá quedarse siempre con el resultado de la repetición.

Zancos (5 pts): sus extremidades son sustituidas por una especie de pinzas o similar de gran tamaño que le permiten desplazarse rápidamente obteniendo la Regla especial Rauda, pero debido a su complicado equilibrio consideran cualquier Terreno atravesable que no sea chachi como Terreno pila chungo.

ARMAS

• 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.