

# V REICH

No se sabe a ciencia cierta quién fundó el V Reich que actúa en los alrededores de Puentecharra, pero sin duda fue alguien que dió con un filón de libros de Historia del siglo XX y le patinó la neurona concretamente con toda la parafernalia nacionalsocialista del fascismo europeo de los años 30 y 40. Apartándose de la actitud y las pintas más anarco-punk de los pandilleros corrientes, esta persona fundó una organización altamente militarizada, organizada y jerarquizada, haciendo acopio de una gran cantidad de material bélico en un asentamiento con aspecto de fortaleza al que bautizó como Festung Germania. Como los libros del Mundo de Antaño hablaban de fechas muy antiguas, y ante la duda de si había habido otro Reich posterior al tercero del que tanto había leído en ellos, bautizó a su grupo como V Reich por si las moscas.

A pesar de sus pretensiones, hasta fechas cercanas era un grupo bastante patético que solía llevarse palizas de cualquier facción que se lo cruzase. Pero como si el destino hubiera intervenido, dos hechos fortuitos han cambiado las tornas. En un búnker militar encontraron en unas cámaras criogénicas a unos soldados genéticamente mejorados para la guerra, más fuertes y menos inteligentes. Estos fueron convertidos en la tropa de élite del V Reich, los Ubersoldat. Y además, en otra expedición rutinaria en busca de suministros, fue descubierta una trampa bajo los escombros de una mansión en ruinas del Mundo de Antaño. Esta conducía nada más y nada menos que al museo privado de Edward Berhart, que contenía entre otras muchas cosas cientos de uniformes y armas de la II Guerra Mundial, un material ideal para equipar a las tropas de la facción.

Los principios básicos del V Reich son un odio profundo a los Mutardos, a quienes consideran animales indignos de codearse con los humanos, así como una especie de culto catastrofista al fin del mundo, que ellos están convencidos de que aún está por llegar. Así pues, combinan lo mejor de los “preppers” del fin del mundo actual con un sano odio racista por aquellos a quienes consideran inferiores. Cabe decir que, mientras no tengas miembros de más, escamas, cola o alguna mutación rara, el V Reich te recibirá con los brazos abiertos sin importar tu sexo, raza o religión: mujeres, latinos, negros, judíos y demás integran las filas de esta organización, que en la actualidad está dirigida por el Führer Aaron Schwartzmann. Si Adolfo levantara la cabeza...

**Personalidades:** sólo puede haber una Personalidad en la banda. Además, si se incluye una Personalidad no podrá incluirse ningún Mercenario. Los atributos indicados entre paréntesis ya están modificados por el equipo o reglas especiales de cada miniatura.

## Soldat

Los soldat son los exploradores del V Reich, y su tropa básica a todos los efectos. Son soldados que llevan a cabo misiones de reconocimiento, recuperación o represalia, bien entrenados para obedecer órdenes en un abrir y cerrar de ojos, equipados con lo mejor salido de los arsenales de Festung Germania. Las armas de los pandilleros zarrapastrosos, como ballestas y arcos, están totalmente prohibidas según las normas del Reich y ningún soldat se equipará con ellas.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Soldat	2	4	5	4	4	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>Filo pequeño</i>	4 pts.	<i>Pistola</i>	5 pts.
<i>Cuchillos arrojados</i>	3 pts.	<i>Escopeta</i>	6 pts.
		<i>Rifle</i>	8 pts.

**Blindaje:** lleva *Cuero endurecido*.

**Equipo:** puede llevar un walkie-talkie por +8 puntos. Puede llevar un mastín por +9 puntos.

**Coste:** 40 puntos.

## Übersoldat

Los übersoldat son soldados genéticamente modificados que el V Reich tuvo la potra de encontrar en un antiguo búnker militar cercano al Pentágono. En las cámaras criogénicas sólo pudieron rescatar un puñado de estos humanos mejorados (que no mutantes, como siempre tienen que repetir los doctores del Reich), que son apreciados por encima de todas las cosas por sus líderes y no suelen ser expuestos al combate abierto a menos que la situación lo requiera impecinablemente, momento en el que actuarán como tropas de choque y asalto brutal.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Übersoldat	2	4	4	5	6	5	2

**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>Maza</i>	5 pts.	<i>Pistola</i>	5 pts.
<i>Filo medio</i>	10 pts.	<i>Escopeta</i>	6 pts.
<i>Maza pesada</i>	6 pts.	<i>Rifle automático</i>	10 pts.
<i>Filo pesado</i>	8 pts.		

**Blindaje:** lleva *Cuero endurecido*. Puede llevar *Armadura metálica* por +10 puntos o *Chapa metálica* por +15 puntos.

**Equipo:** puede llevar un walkie-talkie por +8 puntos.

**Coste:** 50 puntos.

## Sanitario

Los Sanitarios son los médicos de campaña del Reich. Los libros de antaño hablaban de un gran interés del antiguo Reich por la pureza de sangre, la medicina y los experimentos genéticos, así que han intentado formar su propio cuerpo de doctores con conocimientos en estos campos. De momento su dominio de la materia, por no hablar de su historial de éxitos, son más bien limitados. Pero a pesar de no tener ninguna formación digna de un título académico, es mejor tenerlos cerca cuando las balas empiezan a silbar.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Sanitario	2	3	3	4	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*).

<i>Filo pequeño</i>	4 pts.	<i>Pistola</i>	5 pts.
<i>Maza ligera</i>	3 pts.	<i>Escopeta</i>	6 pts.

**Blindaje:** lleva *Ropas resistentes*. Puede llevar *Cuero endurecido* por +5 puntos.

**Equipo:** Botiquín. Puede llevar un walkie-talkie por +8 puntos.

**Botiquín:** Una miniatura equipada con un botiquín puede intentar parchear a una miniatura Abatida aliada, para que siga luchando un poco más. La miniatura con el botiquín tendrá que ponerse en contacto con la miniatura Abatida, gastar una Acción para curarle las heridas más graves y luego superar una prueba de Técnica para ver si todo ha salido bien. En caso afirmativo, la miniatura Abatida podrá volver a entrar en juego a partir de su Turno de acción siguiente, pero aplicando un penalizador -1 a sus atributos físicos (Agilidad, Fuerza y Dureza) por el trauma sufrido y la debilidad causada por sus heridas, golpes o pérdida de sangre. Sólo será posible realizar un intento de reanimar a cada miniatura abatida; si falla, los Sanitarios no sabrán atajar las heridas de la miniatura y preferirán no seguir intentándolo para no empeorar la cosa.

**Coste:** 40 puntos.

## Mariscal

El Mariscal de campo, o Feldmarschall, es el líder sobre el terreno de cualquier partida de combate del V Reich. Sólo responde ante el Führer y tiene poder absoluto para tomar decisiones, impartir órdenes y trazar una estrategia que lleve a la victoria a sus hombres en cada incursión. Aunque se sabe de Mariscales que tienen a sus órdenes a docenas de hombres, también es habitual que se pongan al mando de partidas más pequeñas cuando van a cumplir cualquier misión por el Páramo.

Sólo puede haber un Mariscal en cada banda del V Reich.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Mariscal	3	5	5	5	4	4	4

**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>Filo pequeño</i>	4 pts.	<i>Pistola</i>	5 pts.
<i>Filo medio</i>	10 pts.	<i>Escopeta</i>	6 pts.
<i>Maza ligera</i>	3 pts.	<i>Rifle automático</i>	10 pts.
<i>Maza</i>	5 pts.		

**Blindaje:** lleva *Cuero endurecido*. Pueden llevar *Armadura metálica* por +10 puntos o *Chaleco antibalas* por +10 puntos.

**Equipo:** walkie-talkie. Puede llevar un mastín por +9 puntos.

**Cadena de mando:** el Mariscal puede impartir órdenes con su walkie-talkie a cualquier otra miniatura de su banda que esté equipada también con uno de estos artilugios. Al hacerlo, le cederá una de sus Acciones para ese Turno de acción, que deberá realizar de inmediato nada más recibir la orden. La Acción de activar el walkie-talkie es la misma que se cede a la otra miniatura, por lo que el Mariscal podrá utilizar esta Regla especial hasta tres veces en su Turno (en cuyo caso él mismo se quedaría sin hacer nada más que hablar por el walkie). No se pueden dar dos órdenes a la misma miniatura en el mismo Turno de acción (es decir, no se pueden ceder dos Acciones adicionales a la misma miniatura en un solo Turno).

**Coste:** 60 puntos.

## Subhumano

Los Subhumanos son un producto fallido de la pobre ingeniería genética de los doctores del V Reich. Excitados por el descubrimiento de las cámaras criogénicas en las que yacían los Übersoldat, los genios locos de Festung Germania se embarcaron en un proyecto para replicar los efectos de sus mejoras y poder multiplicar los humanos mejorados acelerando el proceso, aunque sin saber muy bien dónde se metían o cómo iban a lograrlo. El resultado fue devastador, por decirlo de forma suave, y todos los experimentos que han realizado hasta la fecha no han producido más que engendros híbridos, vegetales en algunos casos o totalmente fuera de sí en otros, con su cerebro frito más allá de toda recuperación. Sin embargo los Mariscales a veces encuentran utilidad a estas criaturas rabiosas, blindándolas hasta las cejas para lanzarlas contra sus enemigos como tanques salvajes que desgarran y arrancan miembros.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Subhumano	2	2	-	2	2	2	-

**Armas:** garras y dientes.

**Blindaje:** lleva *Chapa metálica*.

**Reglas especiales:** *Bersérker*, *Monguer*.

**Coste:** 20 puntos.

## Ilse, la Loba del V Reich (personalidad)

El V Reich odia en general a las criaturas mutadas producidas por generaciones de invierno nuclear, lluvia radioactiva y exposición a la radiación tras el armagedón que acabó con el Mundo de Antaño, pero Ilse podría ganar varios premios de calle. Incluso dentro de las filas del V Reich son pocos los que se atreven a cruzarse en el camino de esta fanática cazadora de mutardos, que se ha ganado a pulso su apodo de “La loba” por su ferocidad y sed de sangre. Los rumores afirman que cuenta con una instalación propia apartada de Festung Germania, donde lleva a cabo atroces experimentos con los mutardos que consigue capturar con vida, o que simplemente los tortura por puro placer, acompañada de un pequeño grupo de seguidores que la adoran como a una diosa de ébano.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Ilse	2	3	4	5	3 (4)	4	3

**Armas:** va equipada con *fusta* (ver más abajo) y *pistola*.

**Blindaje:** va equipado con *Ropas resistentes*.

### Reglas especiales:

**Fusta:** Ilse siempre lleva consigo una fusta de montar, que utiliza en combate para humillar y sacar de sus casillas a los rivales más que para eliminarlos. Tiene las estadísticas de un Filo pequeño, pero por cada vez que impacte y no hiera al rival éste perderá 1 punto a Combate de forma acumulativa, ya que la ira y la vergüenza de ser fustigado en público lo harán perder los estribos.

**Cazadora de mutardos:** la loba del V Reich tiene predilección por enfrentarse a los desechos mutados del Páramo, y lo dará todo por acabar con ellos. Cuando se utilice en una partida contra Mutardos, contará con las reglas especiales Bersérker y Sed de sangre.

**Coste:** 45 puntos.



## Casco Rojo(personalidad)

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 Ubersoldats, 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. 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. Aparte de a los Mutardos, Casco Rojo y sus hombres también están dispuestos a eliminar a cualquier enemigo humano que se oponga a sus designios.

	Acciones	Combate	Precisión	Agilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
Casco Rojo	3	5	5	5	4	4	4

**Armas:** va equipado con una *pistola*.

**Blindaje:** va equipado con *Armadura metálica*.

**Equipo:** va equipado con *walkie-talkie*.

**Reglas especiales:**

**Cadena de mando:** Casco Rojo se considera Mariscal en su banda del V Reich, 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.

**Agentes de Kraken:** Casco Rojo suele estar acompañado en la batalla por los agentes de su organización dentro del V Reich. Cualquier miniatura de Soldat o Ubersoldat puede convertirse en Agente de Kraken por +15 puntos, obteniendo un bonificador de +1 al Combate y la Agilidad.

**Odio al Capitán Hammerica:** el Capitán Hammerica es la única prueba válida del suero de los Ubersoldats que robó uno de sus científicos y 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.

**Coste:** 95 puntos.



## EQUIPO ADICIONAL

El V Reich también tienen a su disposición este equipo genérico.

- Cualquier miembro del V Reich puede equiparse con *Protección contra contaminación* por +5 puntos.
- Cualquier miembro del V Reich puede equiparse con una *Bayoneta* para un arma de fuego por +4 puntos.

## EQUIPO DE BANDA

Los miembros del V Reich poseen un equipo utilizado en exclusiva por ellos y que no comparten con ninguna otra facción. Ninguna miniatura de otra banda podrá saquear ni emplear este equipo de ninguna forma que se le ocurra.

### Mastín

El V Reich adora a los animales mucho más que a los Mutardos, sobre todo a los perros fieros y poderosos que pueda entrenar para labores de vigilancia, rastreo o incluso combate. Una miniatura puede llevar UN mastín, que irá sujeto por una correa, moviéndose con ella, como un elemento de equipo más.

Un mastín otorga un bonificador de +1 al Combate. Además si la miniatura resulta Abatida, el mastín vigilará, evitando que cualquier miniatura enemiga saquee su cuerpo.

**Coste:** 9 puntos.

### Walkie-talkie

Una miniatura con un walkie-talkie podrá comunicarse directamente con el Mariscal de su banda del V Reich, obteniendo los beneficios de su Regla especial *Cadena de mando*. Si la miniatura está trabada en cuerpo a cuerpo no podrá atender al walkie-talkie, por lo que no obtendrá sus beneficios.

**Coste:** 8 puntos.