



URUK

LIBRO
DE
ARTE

ÍNDICE

HISTORIA.....	3
MAPAS.....	10
ÁREAS.....	13
TRABAJO.....	33
PERSONAJES.....	46
BANDAS.....	53
ARMAS.....	61
VEHÍCULOS.....	66



HISTORIA

La creación de Uruk surge por el instinto de supervivencia del ser humano. En esta distopía la creación de una nueva sustancia genera una cadena de acciones que conducen a la desaparición del sistema que conocemos y su búsqueda por recuperarlo.



La sociedad actual tal y como la conocemos, motivada por el miedo a quedarse sin recursos, recurre a la invención de una materia que permite fusionar átomos de un elemento para crear otro según ellos lo requieran.



Esto lleva al temor del resto de comunidades, un temor infundado en base a lo desconocido y lo que puede acarrear.



Por lo que la respuesta es destruir aquello que les asusta.



En este caso por vía nuclear.



Como en la mayoría de los casos, el camino rápido no es el más acertado. Las infraestructuras que contenían la materia quedaron destruidas, quedando ésta libre y sin un control.



El pánico a ser otra vez atacados obliga a la sociedad creadora de la sustancia a reaccionar y responder. Este contraataque se lleva a cabo por medio de un misil de pulso electromagnético, destruyendo cualquier aparato eléctrico y electrónico.



El modelo de la bomba es desmedido e inestable, dejando sin electricidad a toda la población de forma permanente.



Al mismo tiempo la sustancia, de carácter gaseoso y que en contacto con el ser humano es letal, comienza a extenderse por la superficie terrestre.



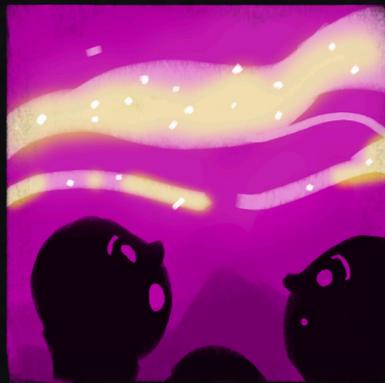
Se lleva a cabo un proceso de éxodo vía marítima desde todos los pueblos y ciudades, en búsqueda de un lugar libre de la sustancia donde poder reconstruir la humanidad, por lo que se transportaron también animales, recursos y maquinaria.



Después de semanas, cuando se perdía total esperanza, los barcos llegaron a la orilla de un lugar seguro al que denominaron Uruk.



El impulso de exploración del ser humano motivó a la población a expandirse por el territorio en búsqueda de otras personas.



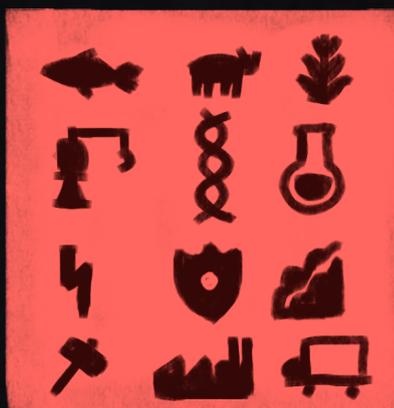
De forma inesperada descubrieron unas partículas que, a pesar de las potentes ondas electromagnéticas generadas por la bomba, conducían energía.



Estas partículas permitieron dar vida a las máquinas del viejo mundo facilitando el proceso de reconstrucción de la sociedad y poder asentarse.



Uruk se presenta como una ciudad consistente con posibilidades en el futuro. Entonces aquellos grupos que trajeron en el pasado los recursos necesarios para la reconstrucción de este nuevo mundo se alzaron exigiendo como recompensa a sus aportaciones el liderazgo la sociedad.



El resto de la población aceptó y con ello se llevó a la partición del territorio en distritos y el establecimiento de sus límites.



REPRODUCCIÓN ARTIFICIAL

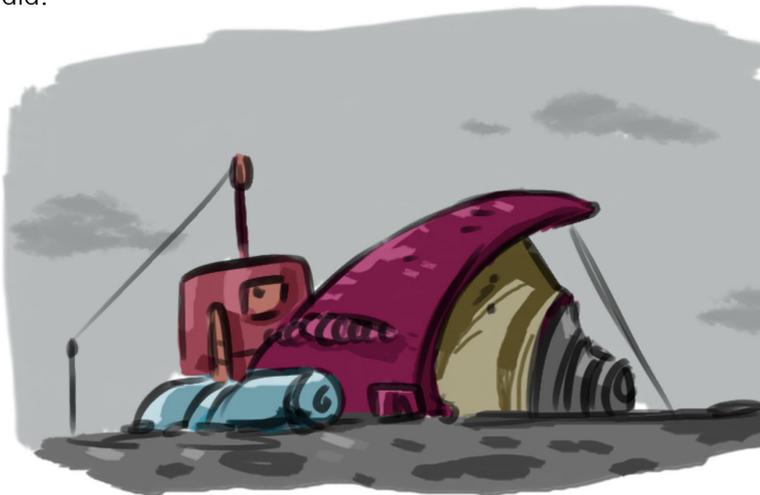
Los CONTROLADORES DE PRESENCIA indican a cada ciudadano las tareas que debe realizar obligatoriamente ese día.

La radiación electromagnética en el mundo de Uruk es muy intensa, por lo que las secuelas se comenzaron a notar en una gran parte de la comunidad y en un tiempo más reducido, como por ejemplo la aparición de múltiples cánceres, el descenso de natalidad o incluso el nacimiento de bebés con malformaciones.

A medida que evoluciona la sociedad se busca la forma más efectiva para solucionar cada uno de estos problemas. Los conocimientos científicos llegaron a un punto en el que las operaciones más complicadas actualmente carecerían de total complejidad, con el contraste de que las personas con un nivel adquisitivo más bajo no podían permitirse los costes.

Respecto a la natalidad de la población, se decidió que cada ser se creara artificialmente para evitar posibles riesgos de malformaciones. Con estas soluciones la población comenzó a aumentar exponencialmente llegando a la media de habitantes actual de Uruk.

Cada ser, desde su nacimiento, pasa a formar parte del estado, quién decide a qué distrito va dirigido y su función en la sociedad. Cada individuo no tendría un pasado genealógico, formaría parte de la unidad.

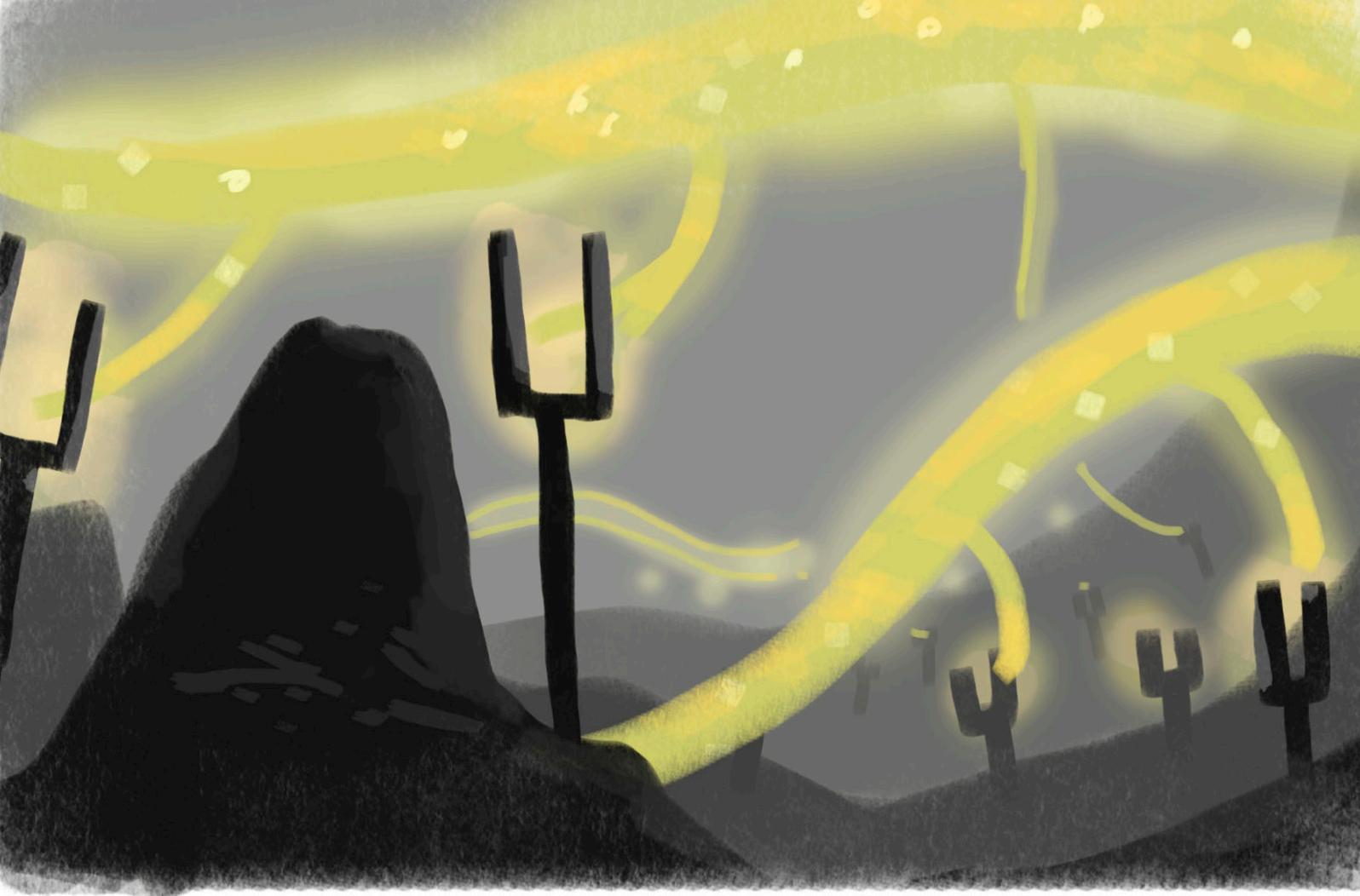




LA SUSTANCIA

La sustancia creada por el ser humano para solucionar sus problemas, contra todo pronóstico, es la principal contradicción para la población puesto que al ser mortal y estar en continuo movimiento, temen que llegue hasta Uruk destruyendo todo lo que queda.

En contacto con cualquier ser vivo, transforma el hidrógeno que hay en la sangre en helio hasta el punto de superar el límite de toxicidad y hacer flotar un individuo de la misma manera que un globo cuando sueltas el cordel.



LA ENERGÍA

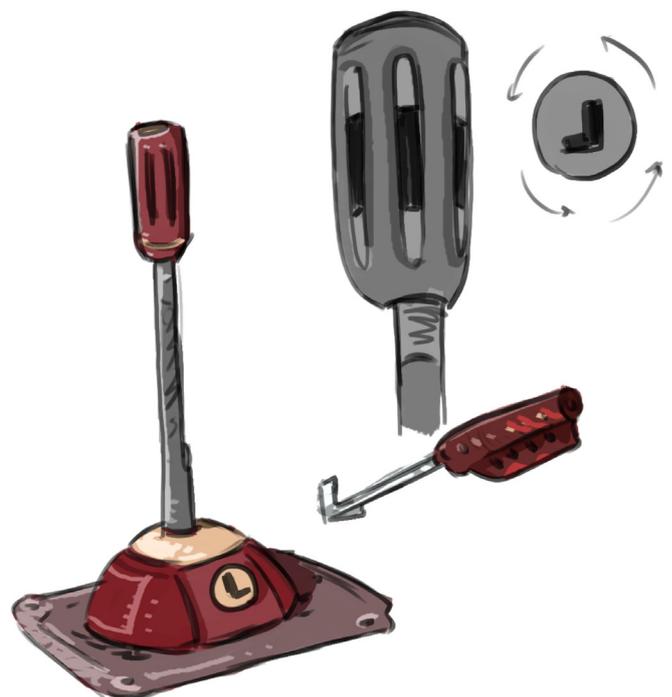
Las partículas energéticas son lo que permite el funcionamiento de toda la maquinaria de Uruk.

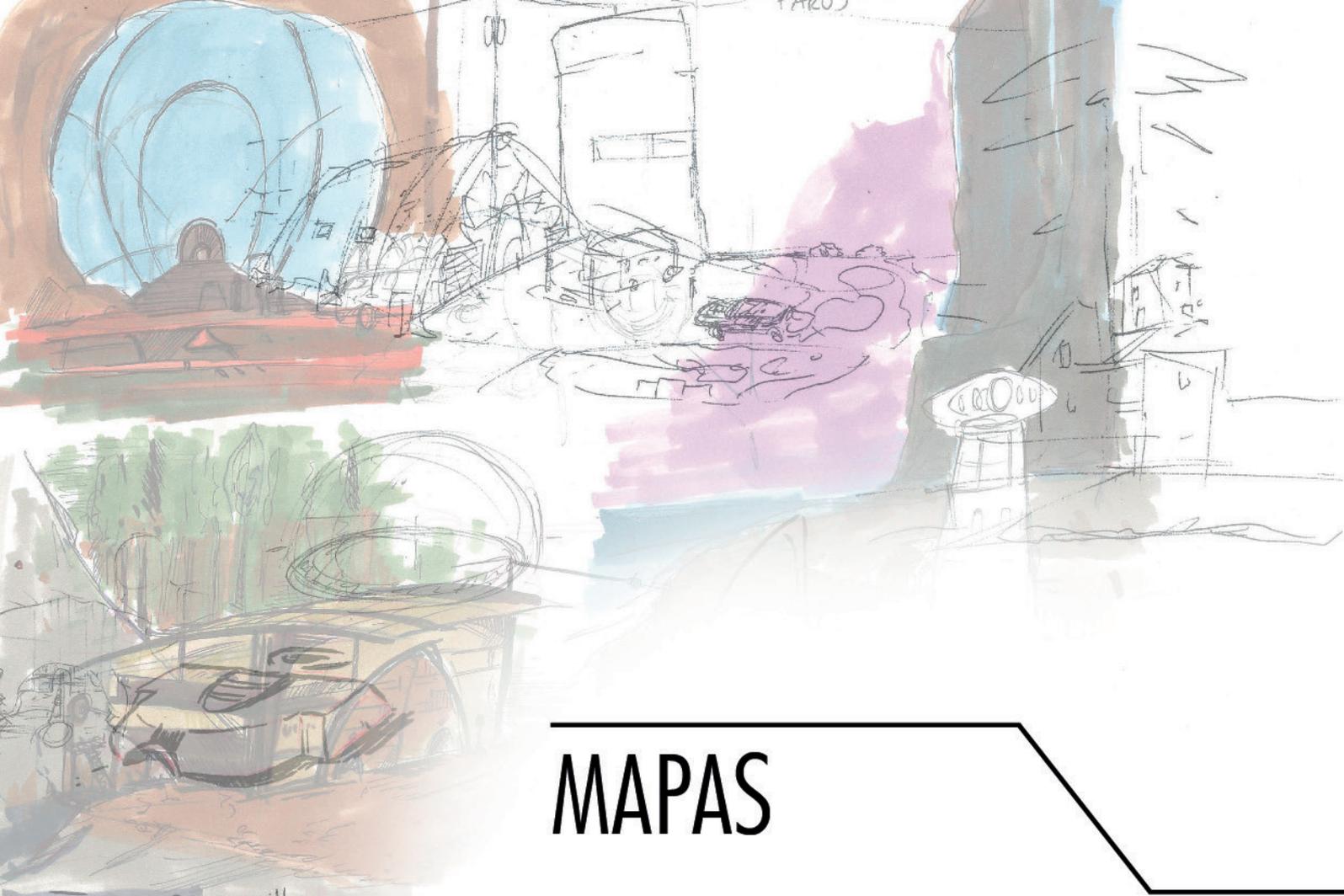
Éstas se encuentran en EL LABERINTO, una zona más allá del distrito de El Generador, formada por distintas rutas en las que la gente nueva suele perderse.

Estas rutas conducen a distintas áreas donde las partículas energéticas se acumulan cogiendo formas serpenteantes.

Los trabajadores de El Generador despliegan los ATRAPA-PARTÍCULAS que actúan a modo de imán con las partículas energéticas como se muestra en la ilustración superior.

Los postes eléctricos conducen el flujo de partículas energéticas a las urbes.



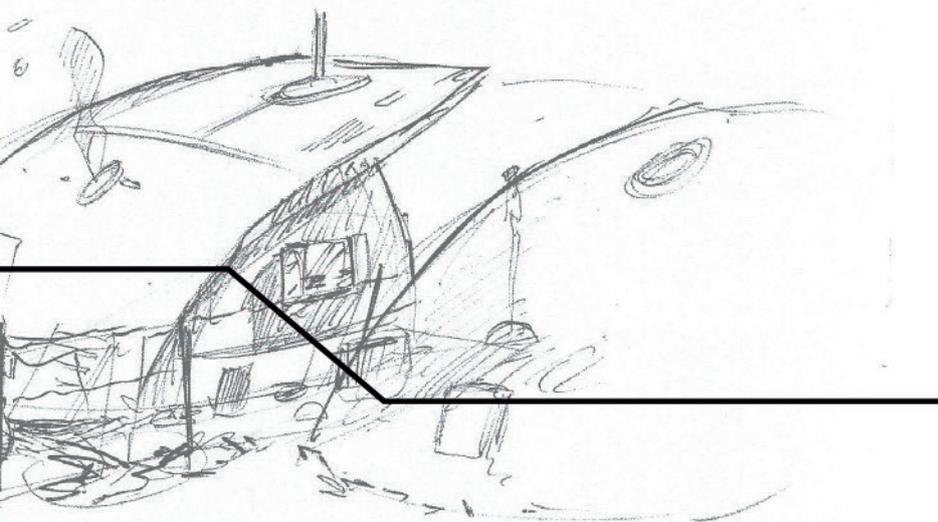


MAPAS

Para mostrar una imagen general de Uruk se diseñaron dos planos, cada uno con un estilo propio.

El primero, de carácter político, presenta la organización de los distintos distritos y los sectores económicos a los que se dedica cada uno; además indica la ubicación de cada urbe y área de trabajo.

El segundo, de carácter geográfico, explica los distintos climas, accidentes geográficos y clases de terreno.





La Capital



Ciudades



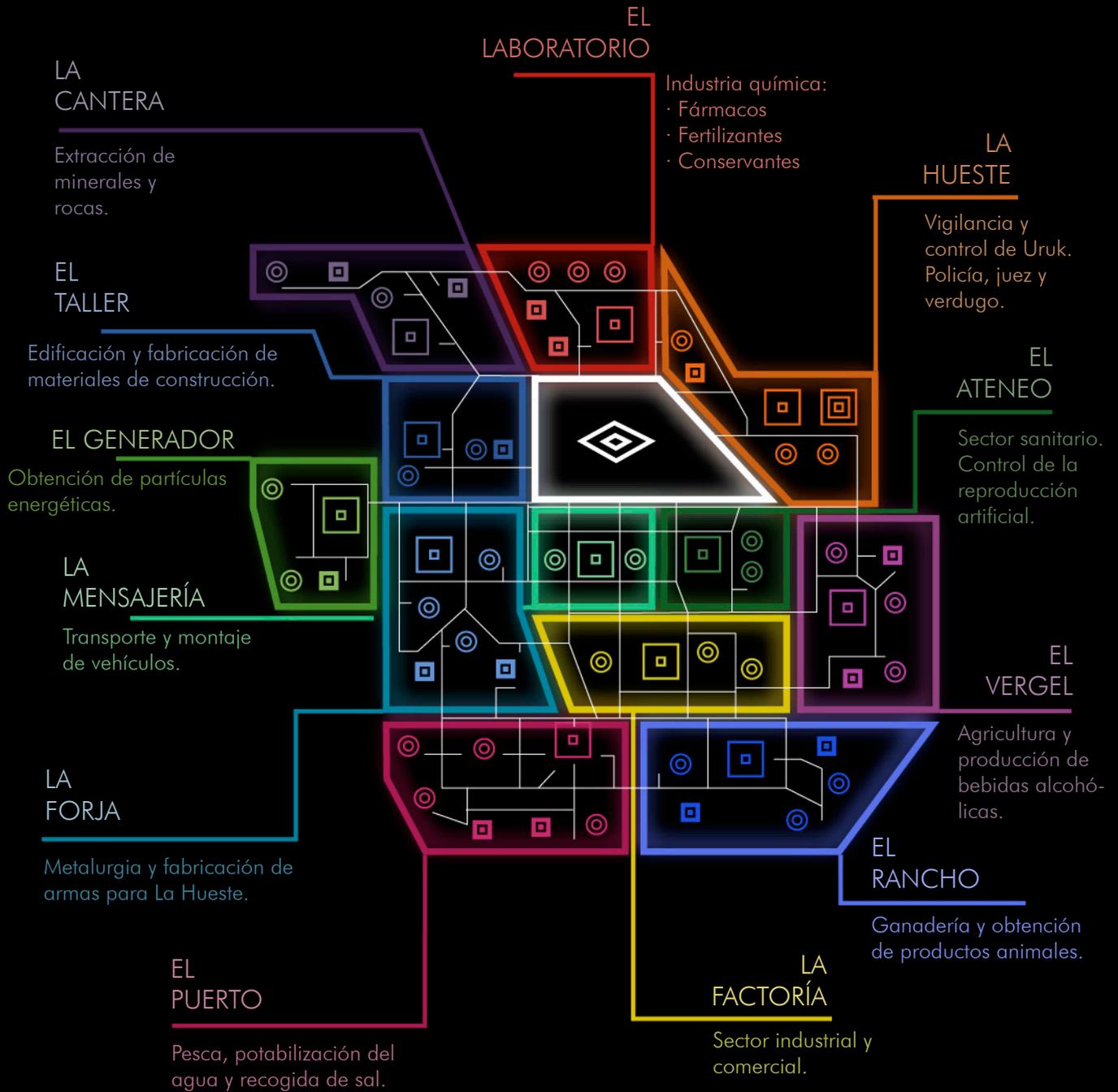
Áreas de trabajo



Pueblos



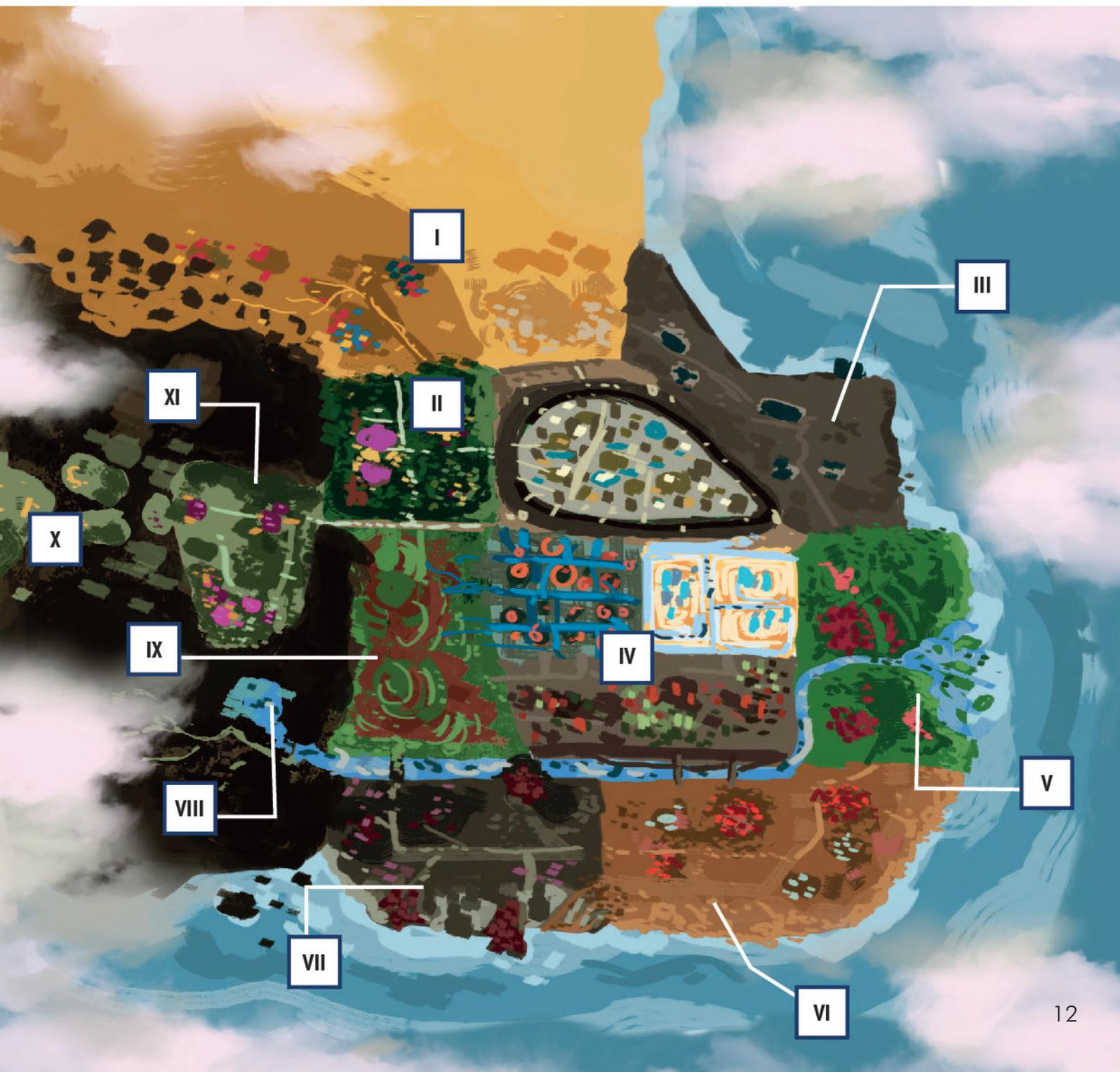
Prisión



- I** Zona desértica. Clima seco
- II** Zona boscosa. Clima continental.
- III** Zona desértica. Clima frío
- IV** Zona urbana

- V** Zona tropical. Clima húmedo
- VI** Zona de praderas
- VII** Zona de paisaje kárstico
- VIII** Nacimiento del río

- IX** Zona de colinas
- X** El Laberinto
- XI** Zona de partículas energéticas

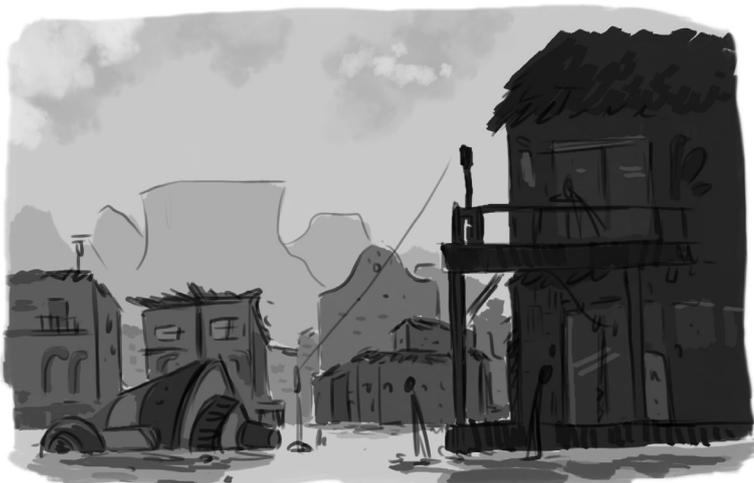




ÁREAS

Uruk es un mundo complejo, donde cada zona tiene su propia personalidad e historia.

En este capítulo se muestran los distintas áreas que componen el territorio: los distritos donde vive la gran parte de la población, La Capital y los límites de Uruk.



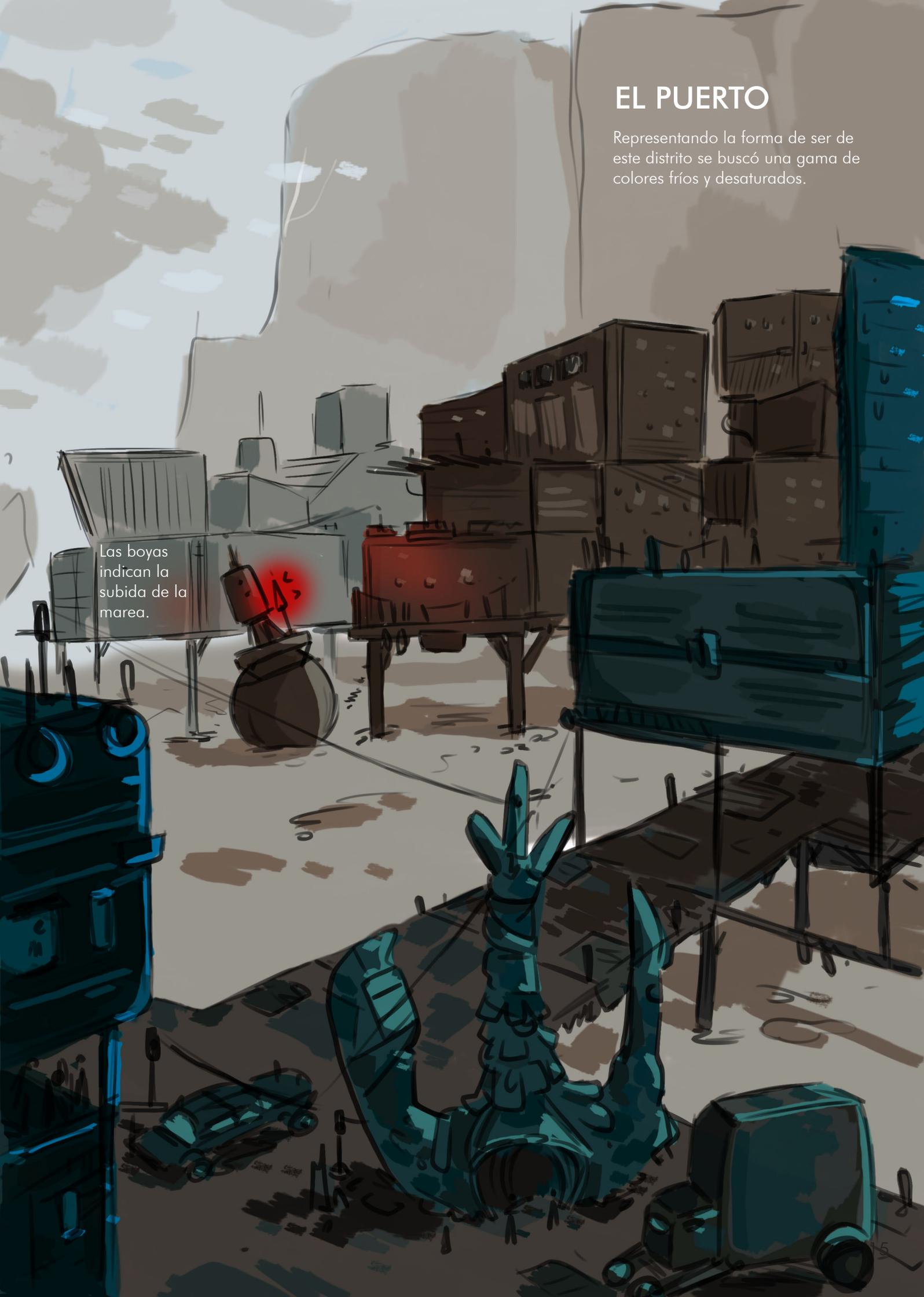
LA CANTERA

Los colores usados en esta escenografía están influenciados por la representación visual de la actitud festera de la población de este distrito.

EL PUERTO

Representando la forma de ser de este distrito se buscó una gama de colores fríos y desaturados.

Las boyas indican la subida de la marea.



Las formas de los habitáculos de El Puerto pueden asimilarse a los containers de almacenaje que hay en los muelles.



Se encuentran en plataformas que se sostienen sobre el mar.



Los FAROS indican las áreas de trabajo en el distrito de El Puerto durante los días de niebla o fuertes lluvias.

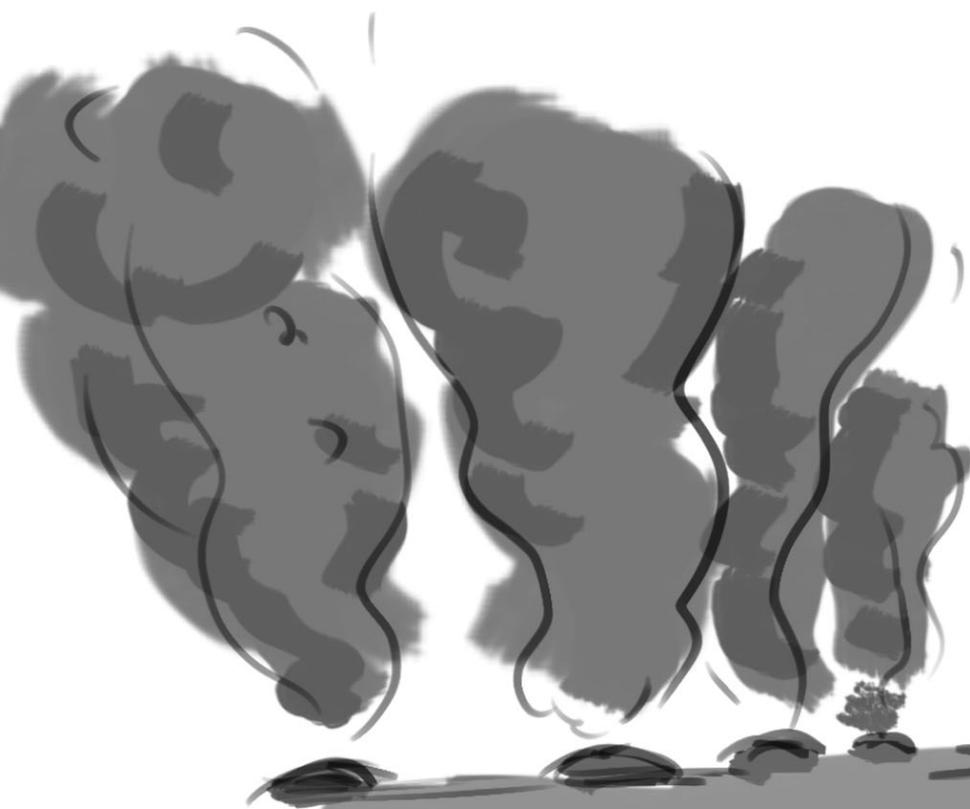
A su vez dan acceso a las piscifactorías subterráneas donde se crían las distintas especies marinas.

LOS LÍMITES

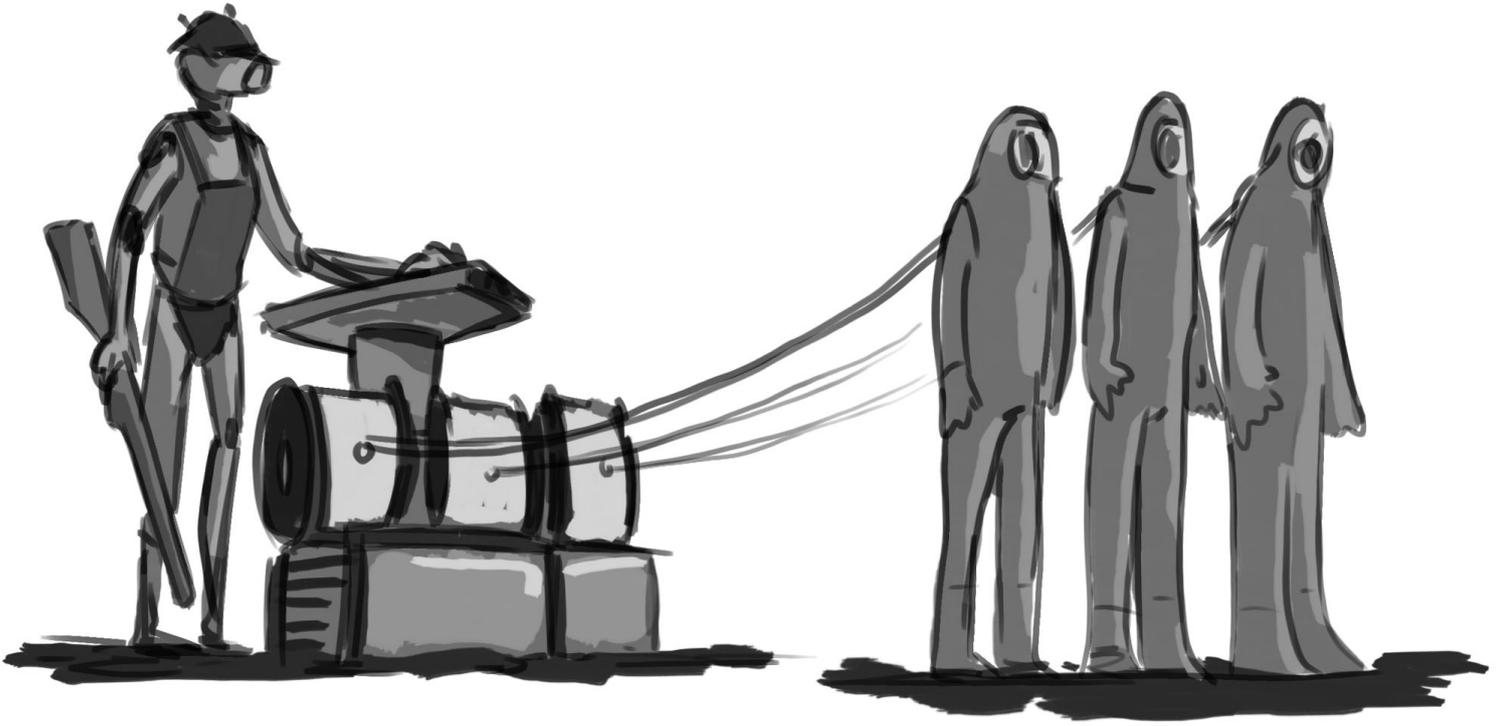
Los límites de Uruk son la zona crítica. Son los distintos focos de entrada por los que puede llegar la sustancia.

Los DETECTORES son unos aparatos con un depósito de agua en su interior. En el momento en que la sustancia entra, convierte el hidrógeno en helio desplegando un globo que sirve como señal de aviso.

Se activan entonces las CHIMENEAS, que crean una barrera de humo para impedir el avance de la materia letal.



En el momento en el que se da la alarma, La Hueste emplea a los prisioneros para que limpien la zona de cualquier resto de la sustancia



El LANZAHUMOS es un artilugio que lanza una nube de gas contaminante eliminando pequeñas partículas de la sustancia.





EL RANCHO Es el distrito más hostil y donde se suelen reunir las bandas. El diseño de las fincas recuerda a la forma de un silo, modificado con una estética más agresiva.

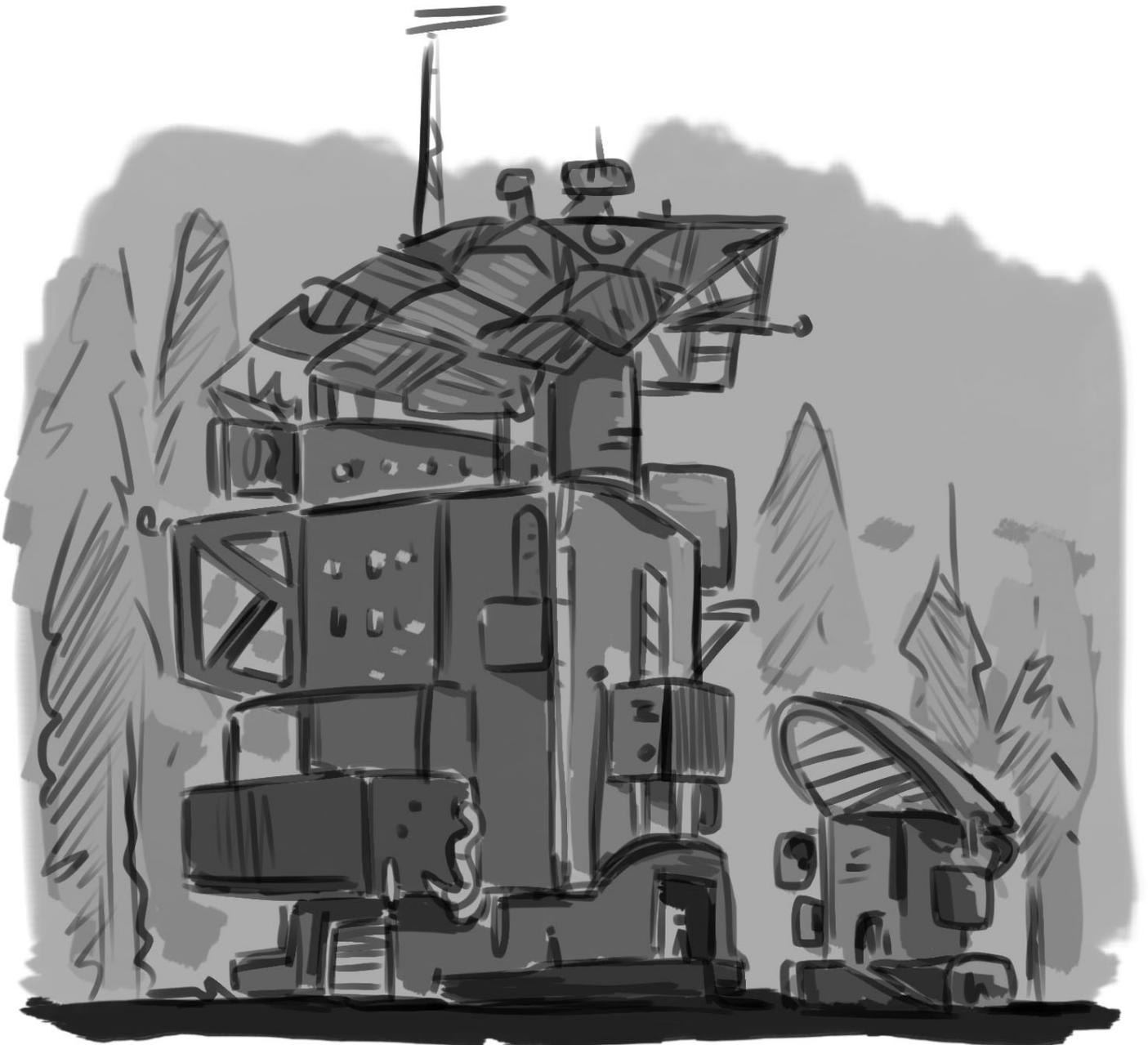


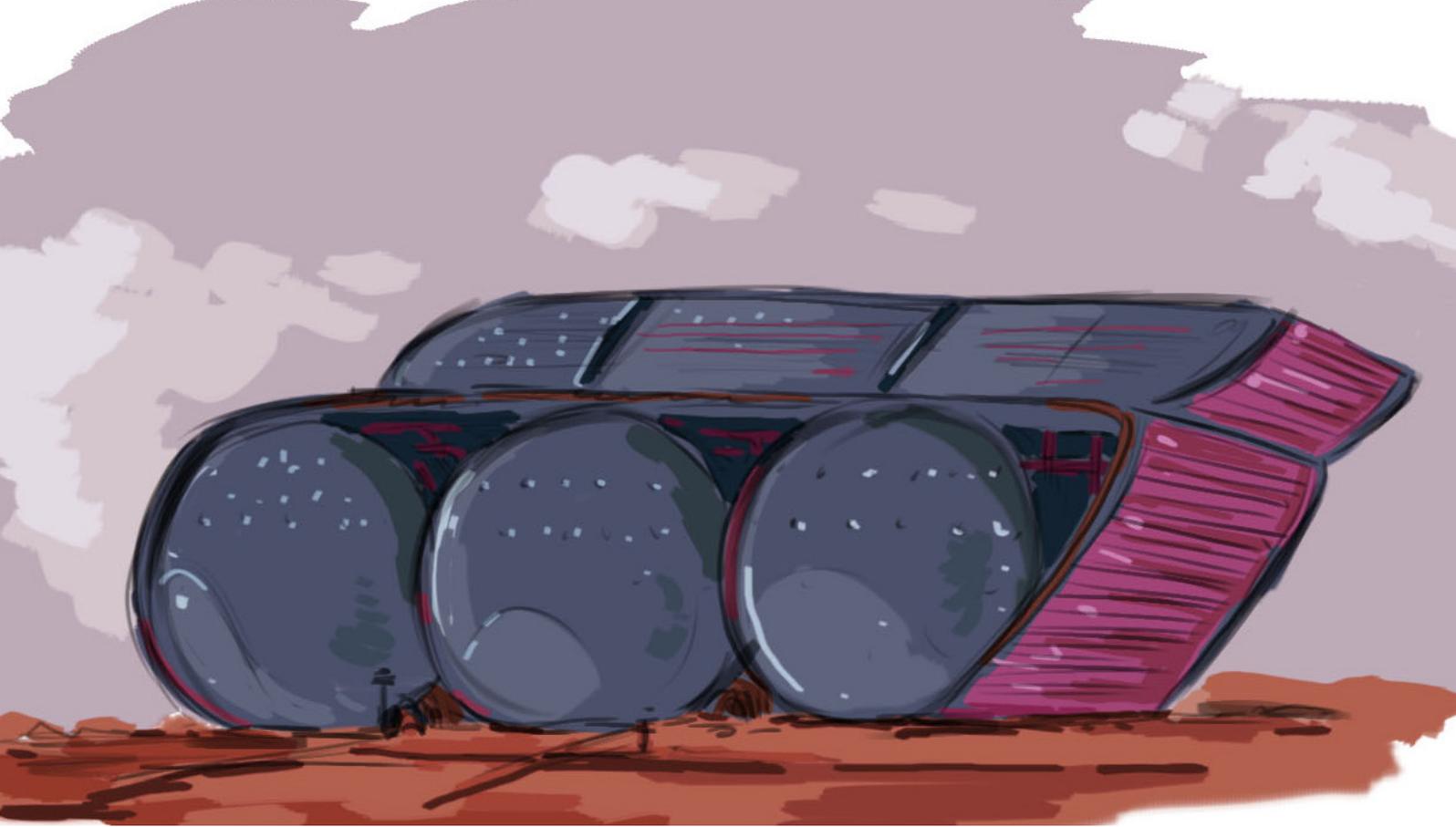


EL GENERADOR

Sus viviendas, formadas por viejas máquinas, siguen una estética retro.

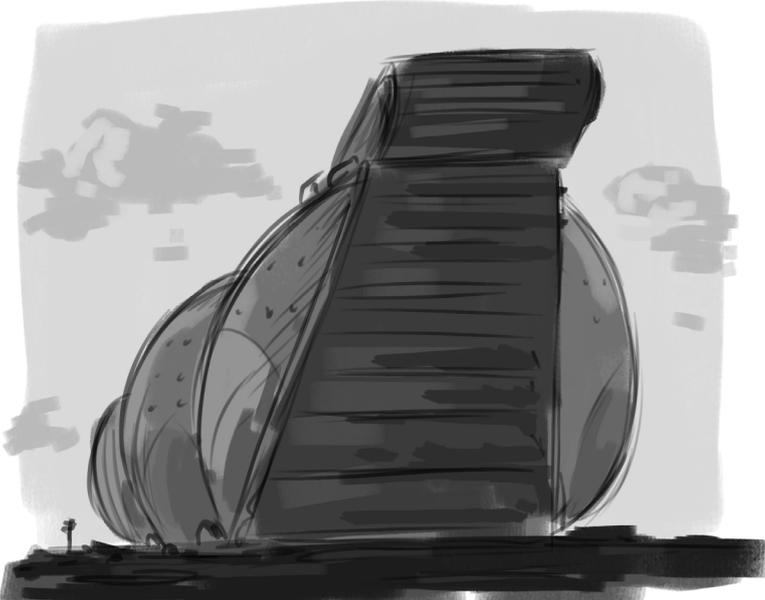
Este distrito, incrustado en un valle, es la única vía para acceder a la zona de laberintos naturales en las que encontrar las partículas energéticas.

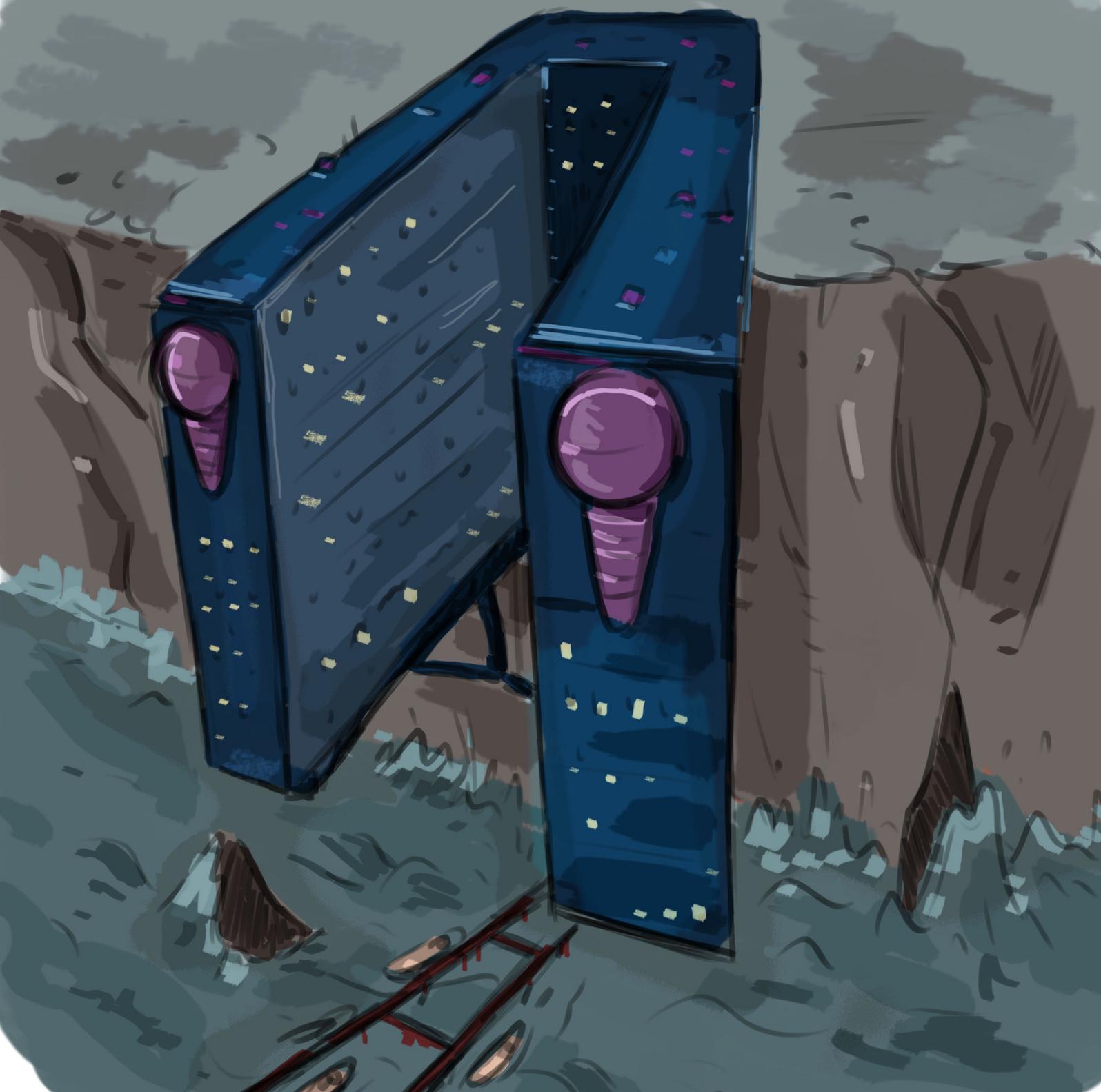




LA HUESTE

Para la construcción de la megaestructura residencial de La Hueste se basó en la forma y características propias de un carro de combate.



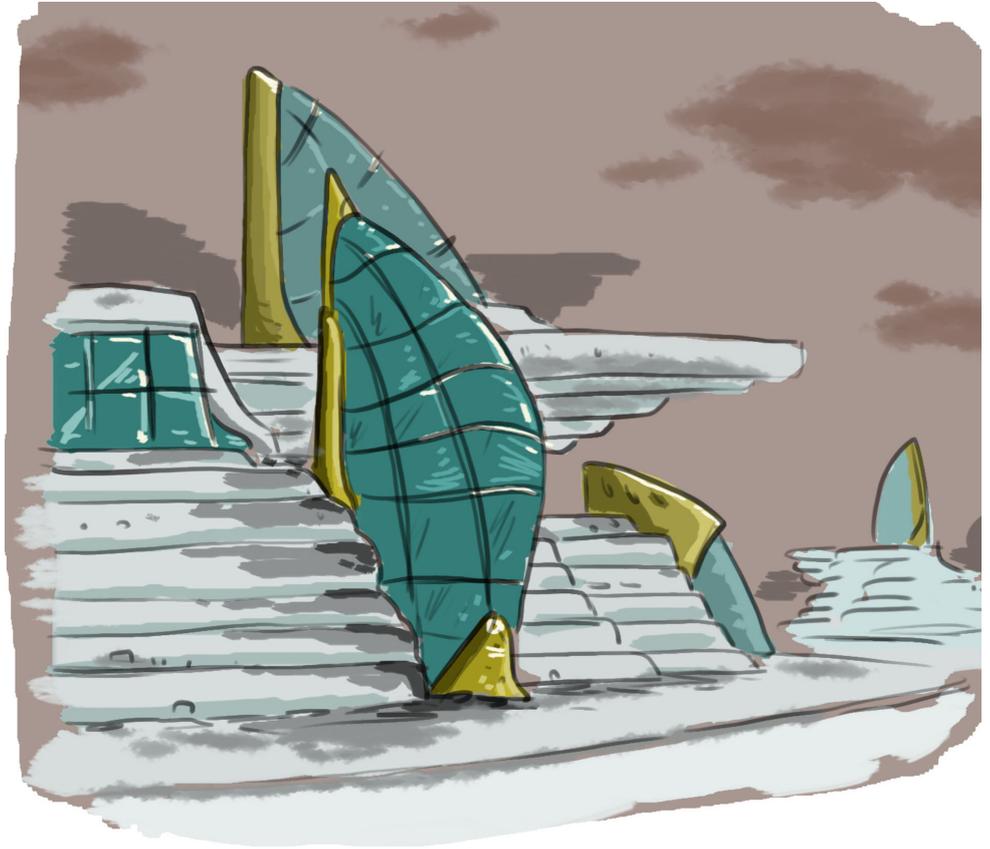


LA CLOACA

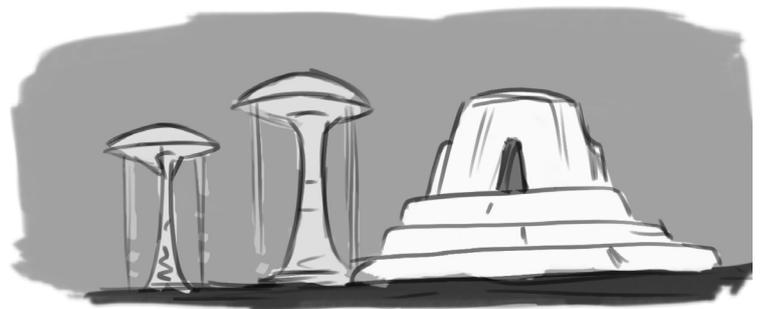
Es la única prisión de Uruk. Se encuentra en el borde de un abismo para aumentar la seguridad en caso de intención de fuga de los prisioneros.

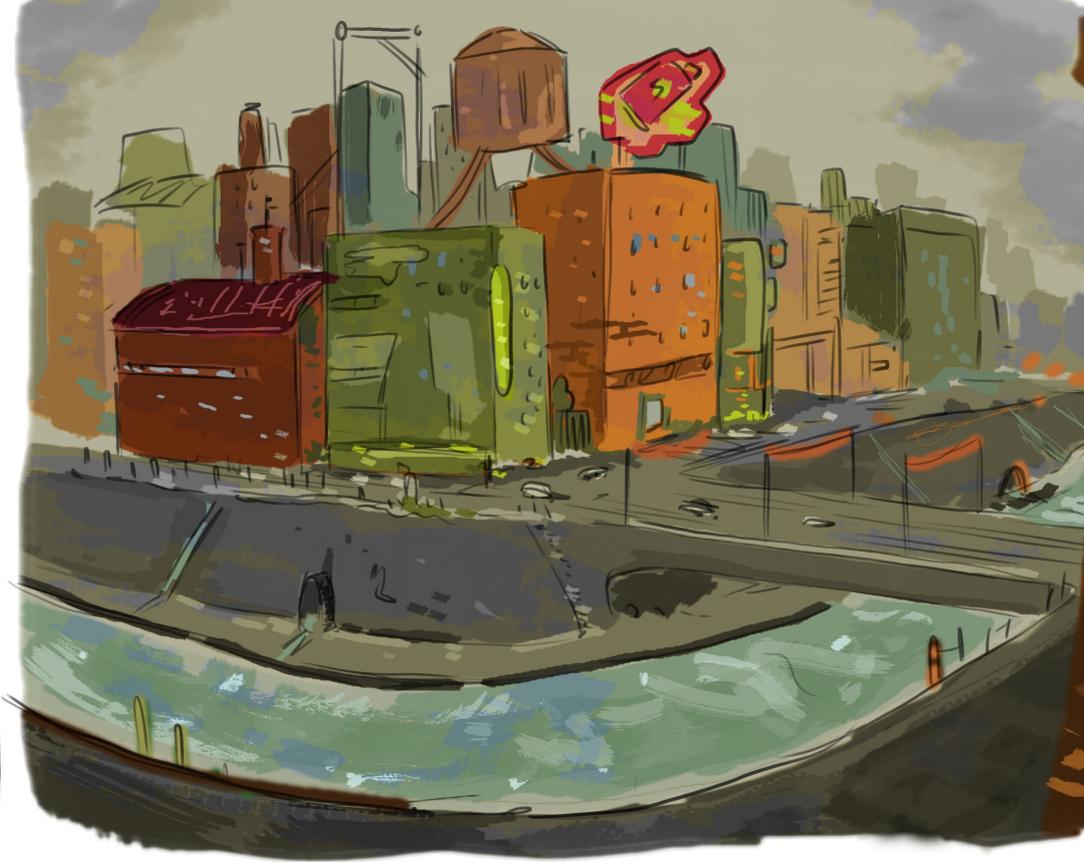
EL ATENEIO

Las formas utilizadas en estos entornos buscan el equilibrio entre lo orgánico y lo artificial.



En esta zona encontramos las CÚPULAS creadas para mantener el contacto con la naturaleza, especialmente para los niños.

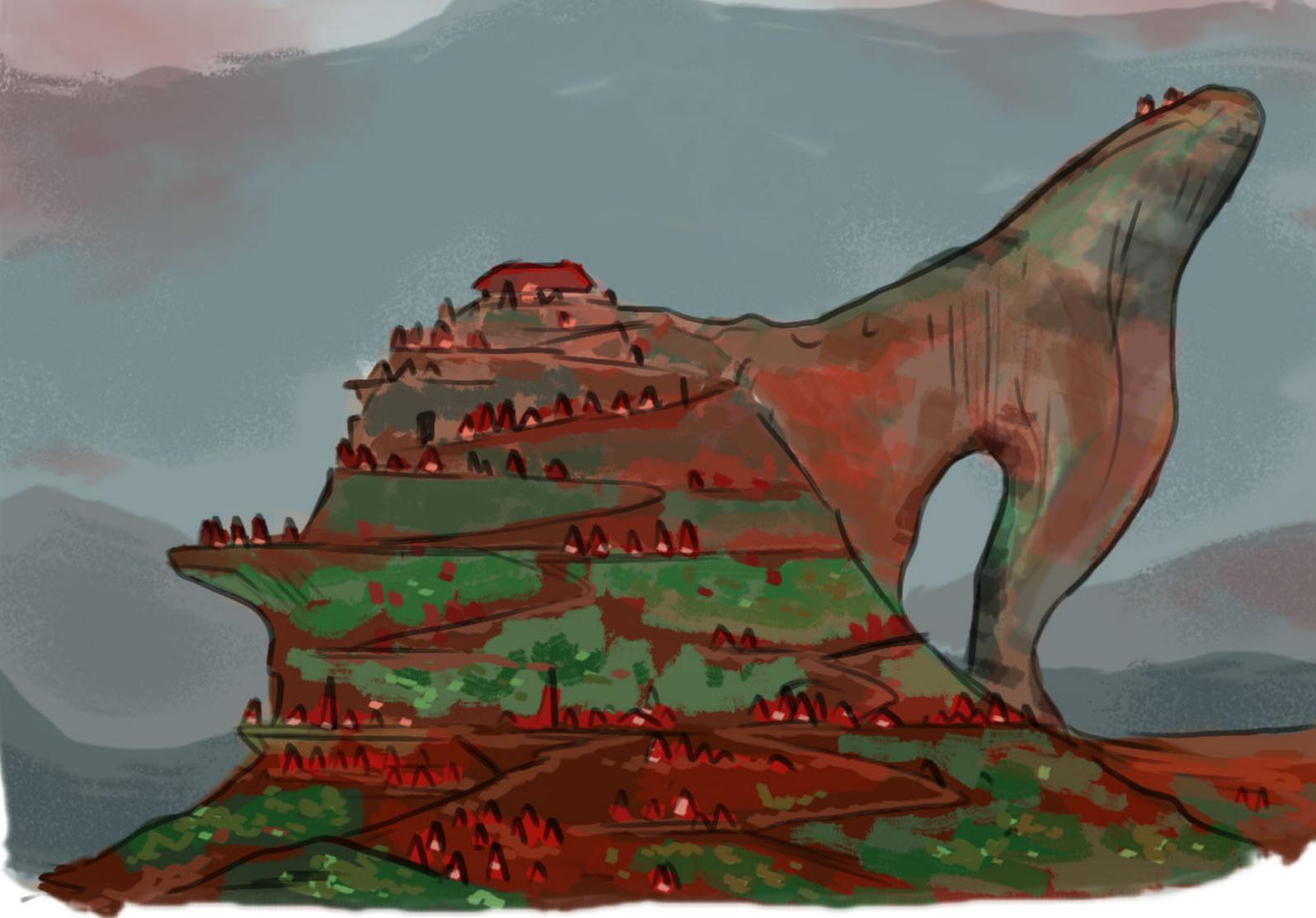




LA FACTORÍA

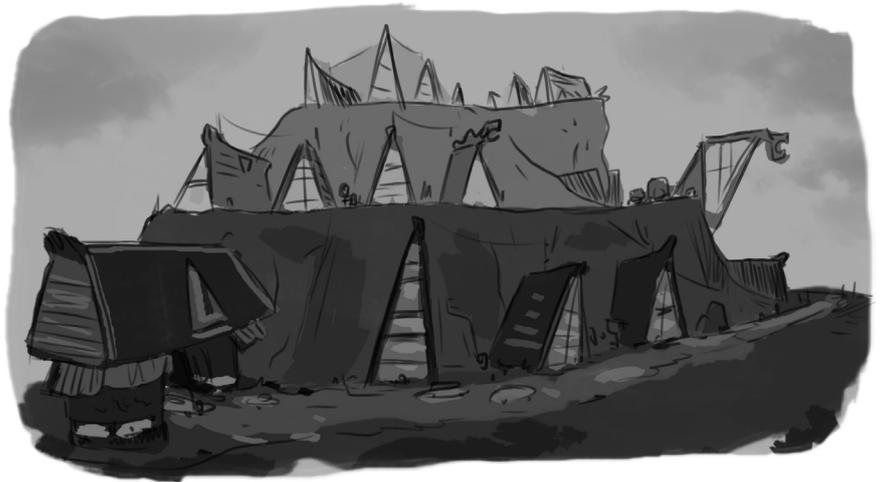
Escenografía basada en las formas de las antiguas fábricas.





LA FORJA

Las viviendas buscan representar las antiguas chozas de los pueblos vikingos.



Éstas se encuentran estructuradas de forma escalonada alrededor de colinas.





El BRASERO es el principal edificio en las áreas de trabajo de La Forja y el principal foco de energía térmica.



Estación de enfriado.



En los HORNOS es donde se realizan las distintas actividades metalúrgicas.



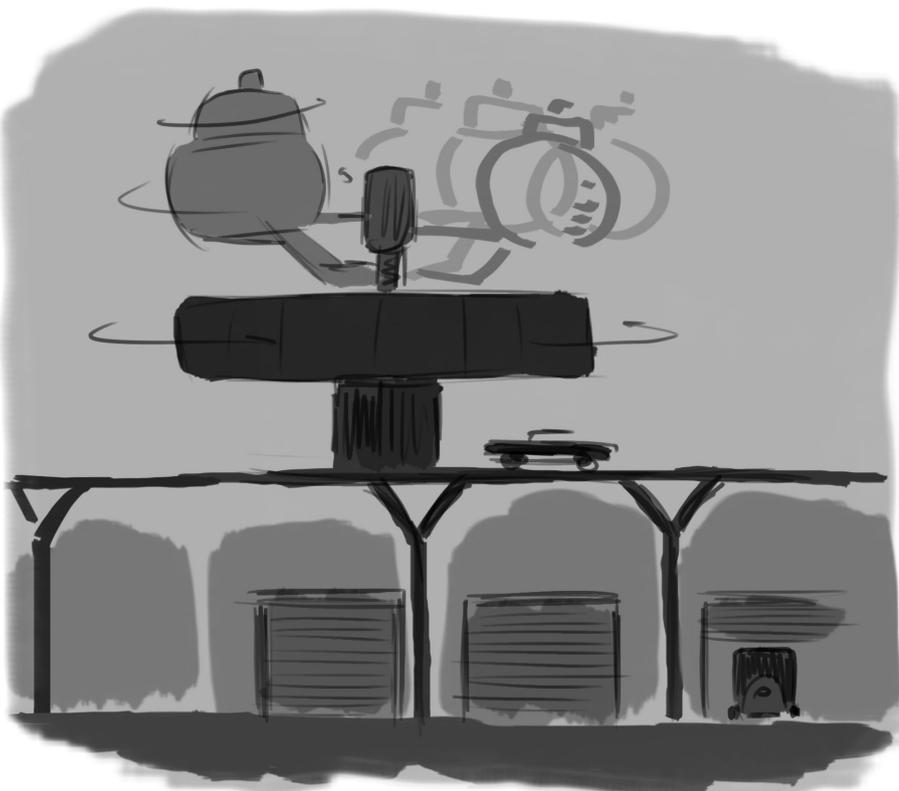
LA MENSAJERÍA

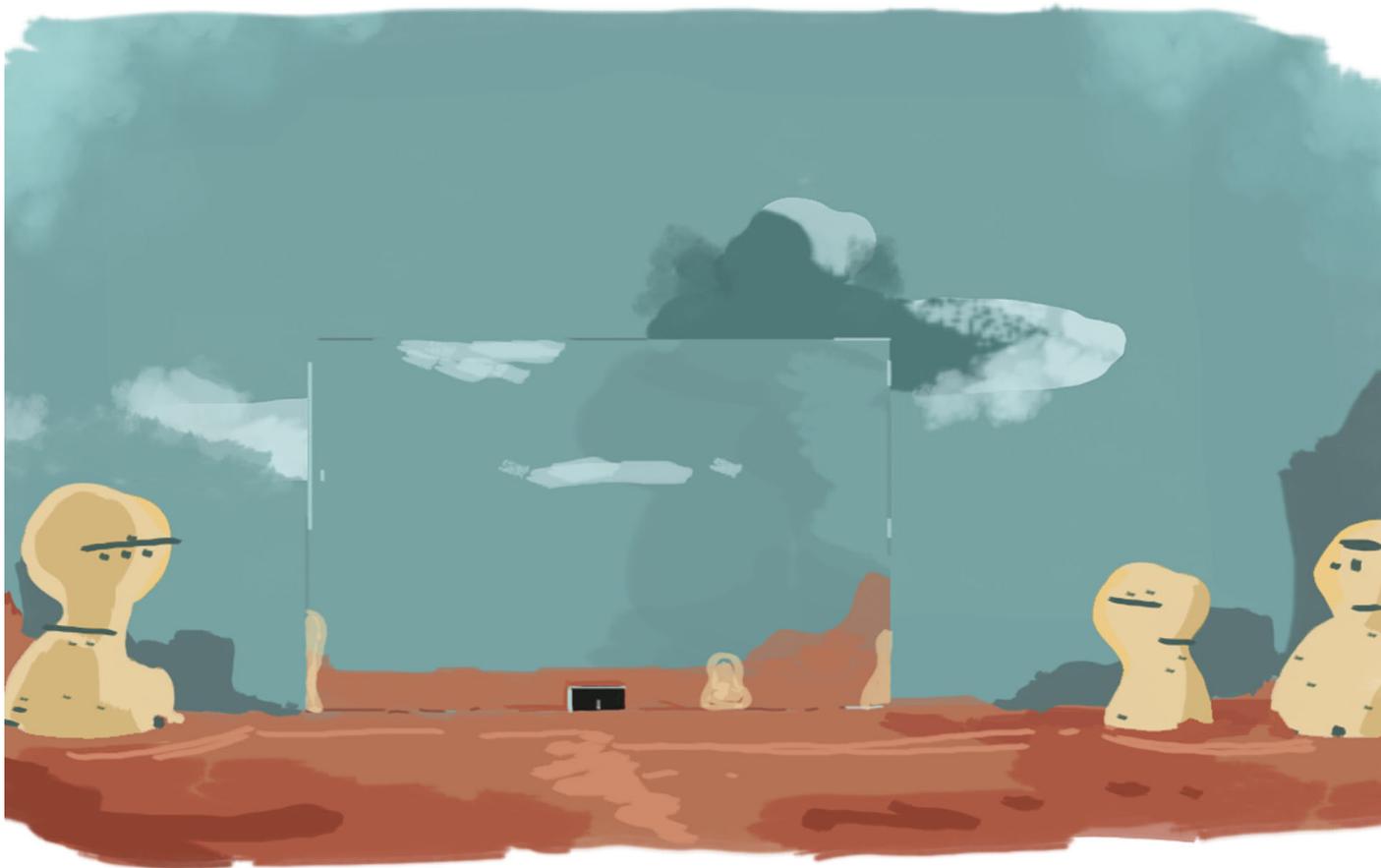
Está distribuida en tres niveles:

- Viviendas móviles

- Carreteras

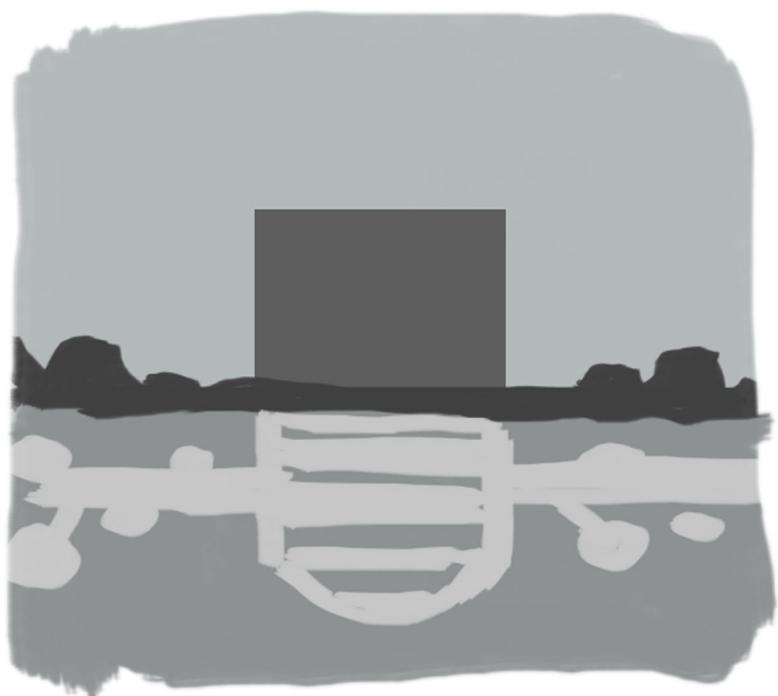
- Garajes





EL LABORATORIO

Las distintas áreas de trabajo del distrito El Laboratorio se encuentran bajo tierra para evitar el clima cálido y seco del desierto. Los puntos de acceso son unos edificios aislados con un material que los hace invisibles en el entorno.





EL TALLER

La principal área social se encuentra sobre dos árboles gigantes. La estructura construida plasma el oficio de los habitantes de este distrito.

El diseño de las viviendas se basó en el estilo de los tipis.





EL VERGEL

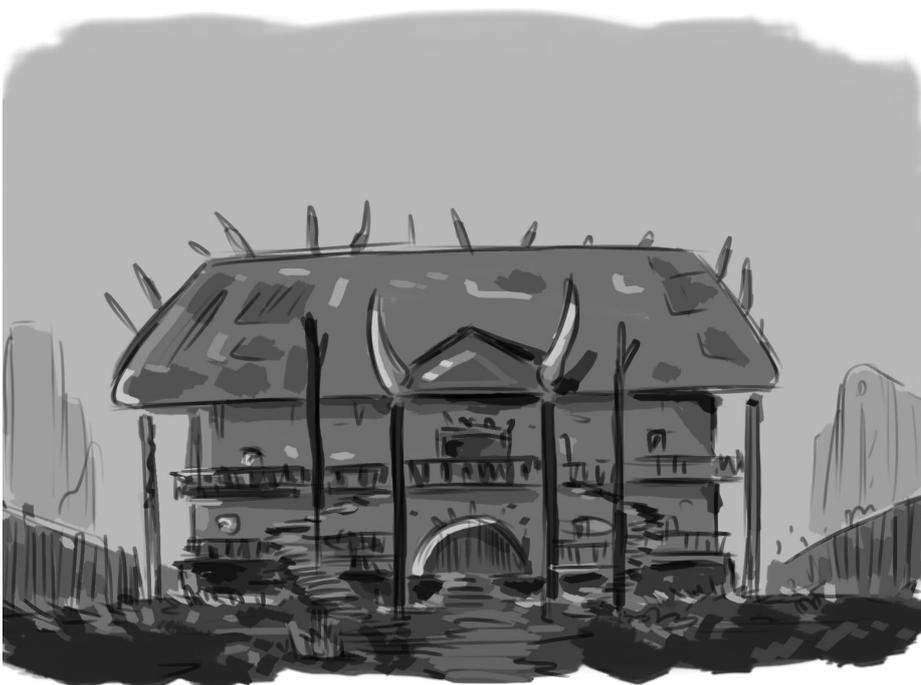
Ambientado en la arquitectura japonesa, este distrito dedicado a la agricultura es uno de los principales focos de la droga Psique (pág.53).

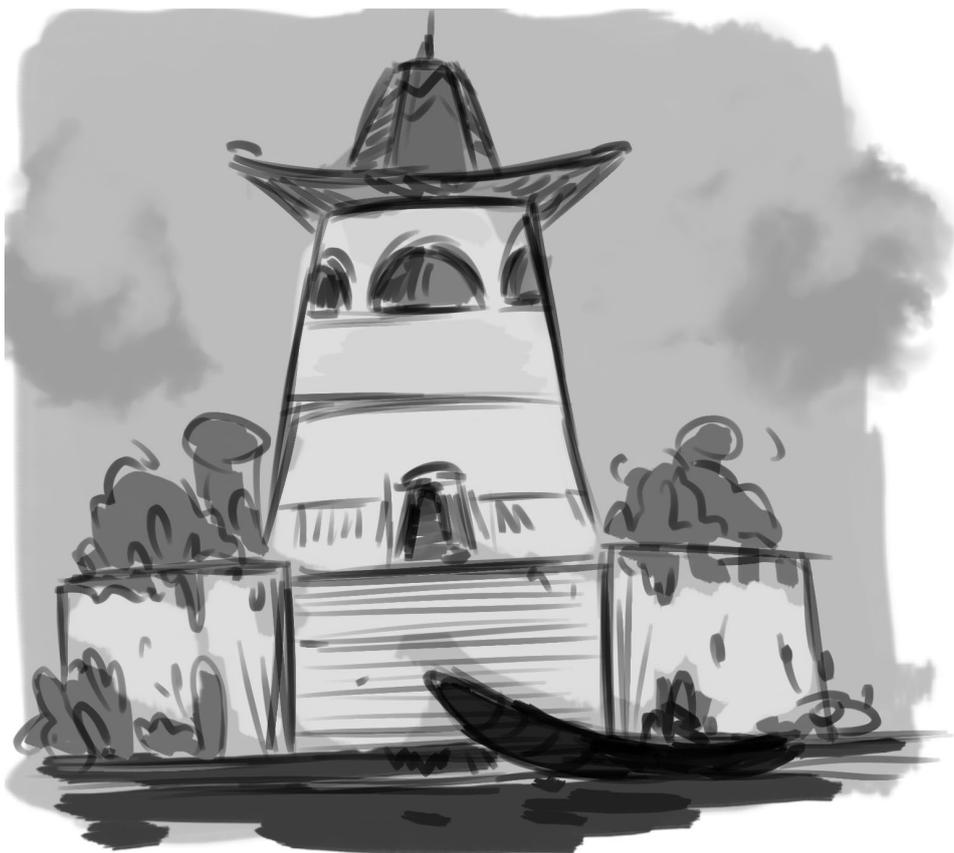
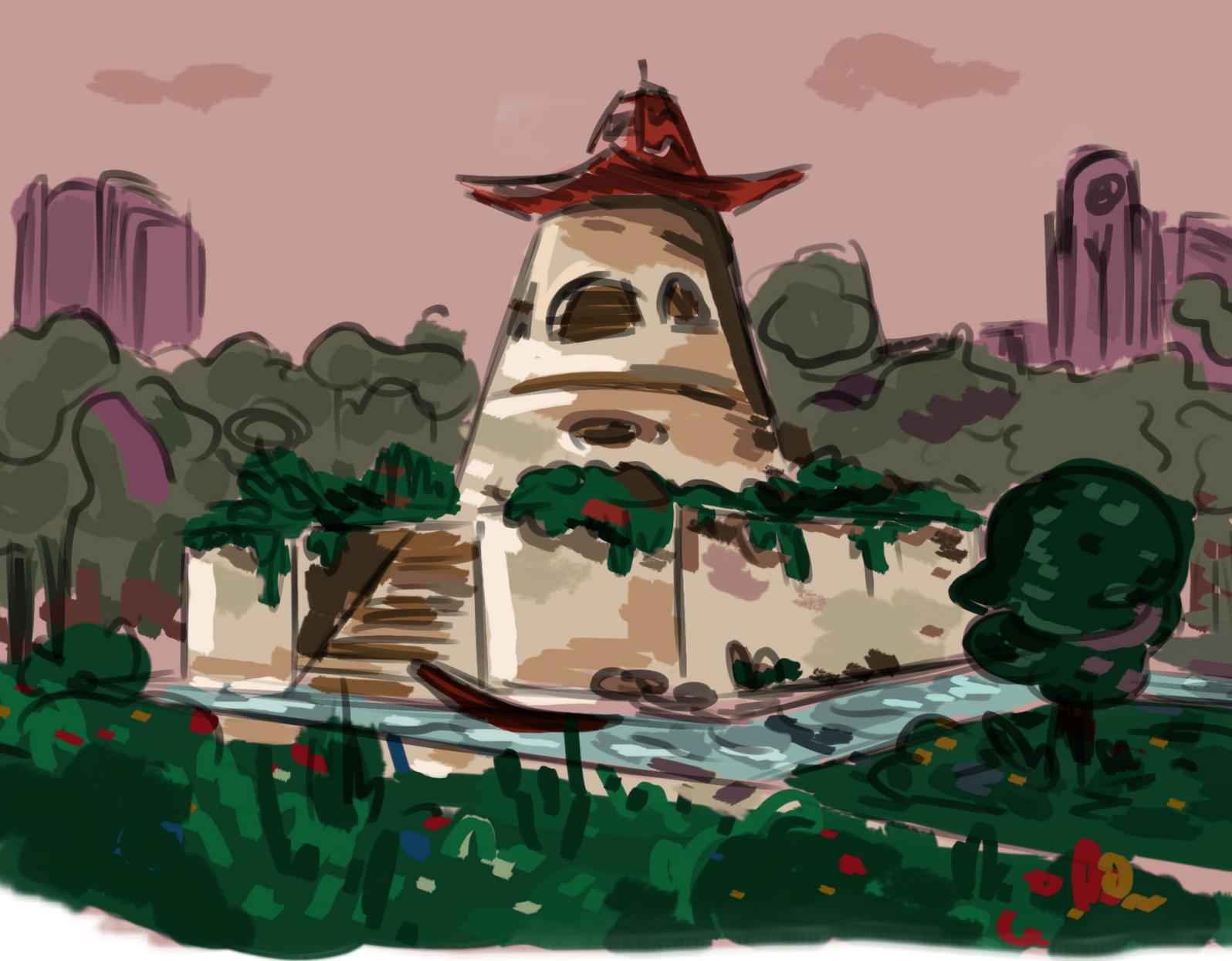


LA CAPITAL

Es la región donde residen los 12 directivos junto con sus asesores.

Esta zona se encuentra protegida por murallas para resguardarse de los distritos de trabajadores y está dividida en 12 partes iguales, cada una para un directivo.





Cada edificio de La Capital está diseñado según las preferencias de cada dirigente.



TRABAJO

En esta fase se mostrarán los diferentes equipos de trabajo de cada uno de los distritos.

Cuando las personas son capaces físicamente de trabajar se les asigna un distrito donde los rangos más altos o maestros les prepararán para sus tareas.

UNIFORME EL VERGEL



Su bastón tiene distintas posiciones para cubrir las diferentes necesidades de cada labor.

UNIFORME EL PUERTO

Cuenta con un casco para poder respirar bajo el agua.



UNIFORME EL LABORATORIO

El traje que viste está hecho con una material resistente a productos corrosivos.



UNIFORME LA FACTORÍA

Su uniforme está hecho de un material transpirable para evitar el calor de los almacenes.



UNIFORME EL RANCHO

La mochila que lleva funciona a modo de trituradora, que al introducir distintos ingredientes genera pienso para alimentar a los animales.



UNIFORME LA FORJA

El material del uniforme aísla a la persona del calor externo. El artilugio que lleva en la mano permite aplicar calor sobre las piezas de metal y repararlas.



UNIFORME EL ATENEO

Cuenta con un aparato para obtener distintas muestras de sangre.



UNIFORME LA CANTERA

El aparato que lleva genera seísmos controlados para extraer roca.



UNIFORME LA HUESTE

El uniforme cuenta con distintas protecciones para las articulaciones.



UNIFORME EL TALLER

El uniforme se compone de un exoesqueleto con un casco articulado y una batería para conectar distintas herramientas.



UNIFORME LA MENSAJERÍA

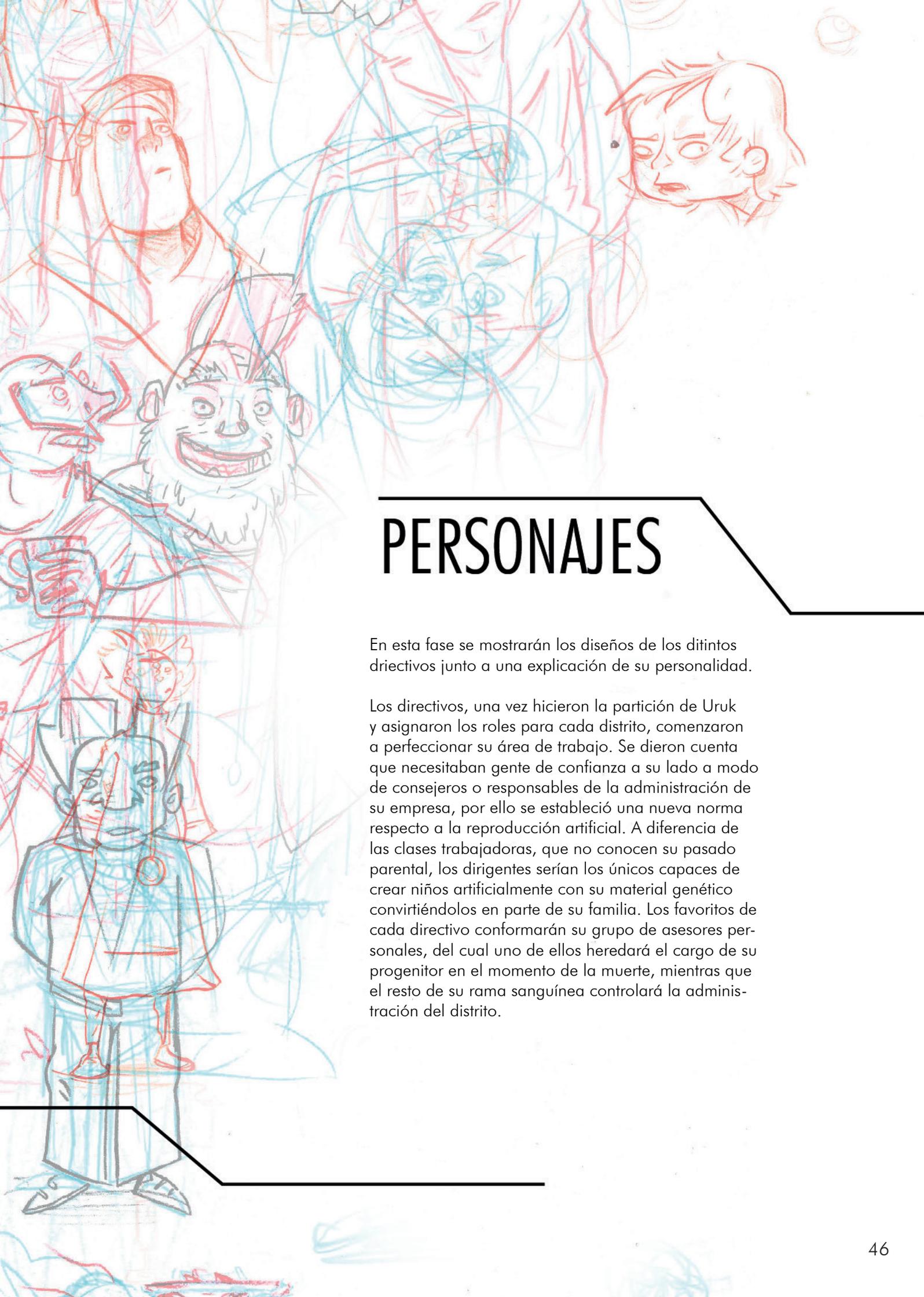
Compuesto por un peto que protege a la persona de quemaduras en caso de accidentes y un collarín para evitar fracturas cervicales.



UNIFORME EL GENERADOR

El traje impide que la sustancia entre en contacto con el individuo. En la mano tiene un ATRAPA-PARTÍCULAS, un dispositivo que al clavarlo en el suelo se despliega y funciona a modo de imán para las partículas energéticas.

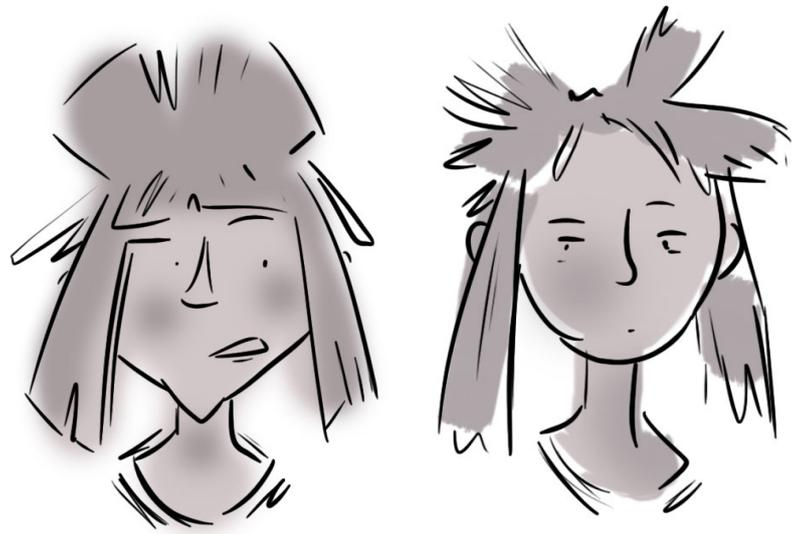




PERSONAJES

En esta fase se mostrarán los diseños de los distintos directivos junto a una explicación de su personalidad.

Los directivos, una vez hicieron la partición de Uruk y asignaron los roles para cada distrito, comenzaron a perfeccionar su área de trabajo. Se dieron cuenta que necesitaban gente de confianza a su lado a modo de consejeros o responsables de la administración de su empresa, por ello se estableció una nueva norma respecto a la reproducción artificial. A diferencia de las clases trabajadoras, que no conocen su pasado parental, los dirigentes serían los únicos capaces de crear niños artificialmente con su material genético convirtiéndolos en parte de su familia. Los favoritos de cada directivo conformarán su grupo de asesores personales, del cual uno de ellos heredará el cargo de su progenitor en el momento de la muerte, mientras que el resto de su rama sanguínea controlará la administración del distrito.



DIR. EL VERGEL

No sabe lidiar con los conflictos y trata de gustarle a todos cambiando su propia identidad.

Su mayor miedo es hacerse mayor y lo que para ella supone perder su belleza.

DIR. LA CANTERA

Su forma de vida es vivir en una fiesta continua. No entiende lo que es una vida sin excesos y teme que lo consideren aburrido.

Oculto siempre sus emociones tras una botella de alcohol.





DIR. LA FACTORÍA

Ingeniosa por naturaleza, siente que tiene que estar continuamente creando algo nuevo para no sentirse inútil.

Es muy exigente y perfeccionista, pero sabe reconocer cuando algo es verdaderamente bueno.



DIR. EL LABORATORIO

Su incapacidad a decir "no" a la gente es su mayor problema. Es demasiado generosa y compasiva por lo que la gente más pícaro suele aprovecharse de ella.

Tiene poca confianza en sí misma, por lo que no valora lo que hace y siempre se exige más.



DIR. LA MENSAJERÍA

Se siente un espíritu libre y trata siempre de experimentar emociones nuevas.

Su mente está siempre en continuo cambio, lo que le permite generar nuevas ideas pero pocas veces le dedica el suficiente tiempo para desarrollarlas, dejando la mayoría de proyectos incompletos.

DIR. EL PUERTO

Es una persona pragmática y realista, aunque lo consideren alguien negativo puesto que ve el lado oscuro de las cosas.

Posee una intuición para reconocer cómo son las personas en realidad.



DIR. EL ATENEO

Tiene una sabudaría y conocimientos asombrosos, pero se siente frustrado por aquello que no conoce.

Su obsesión por saber más y más le lleva a encerrarse en sí mismo y estar continuamente desconectado del mundo.



DIR. EL TALLER

Su carisma especial le permite manipular a la gente a su antojo.

Bajo una fachada de ser alguien de confianza se esconde una persona a la que solo le interesa su propio bien, aunque con ello hunda al resto.





DIR. LA HUESTE

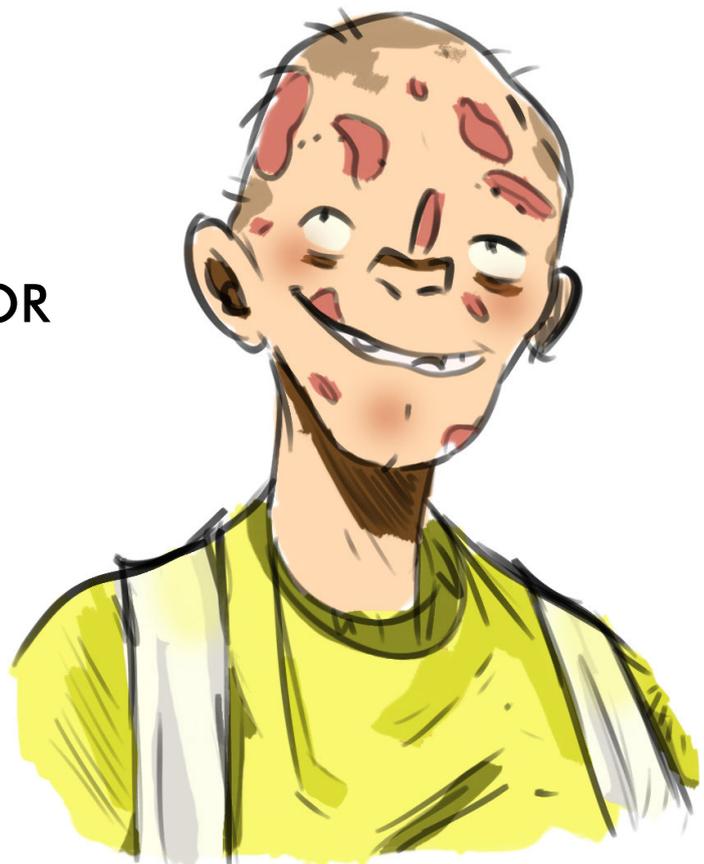
Su mayor interés es tener todo bajo control. No acepta críticas del resto de la gente puesto que piensa que siempre tiene la razón.

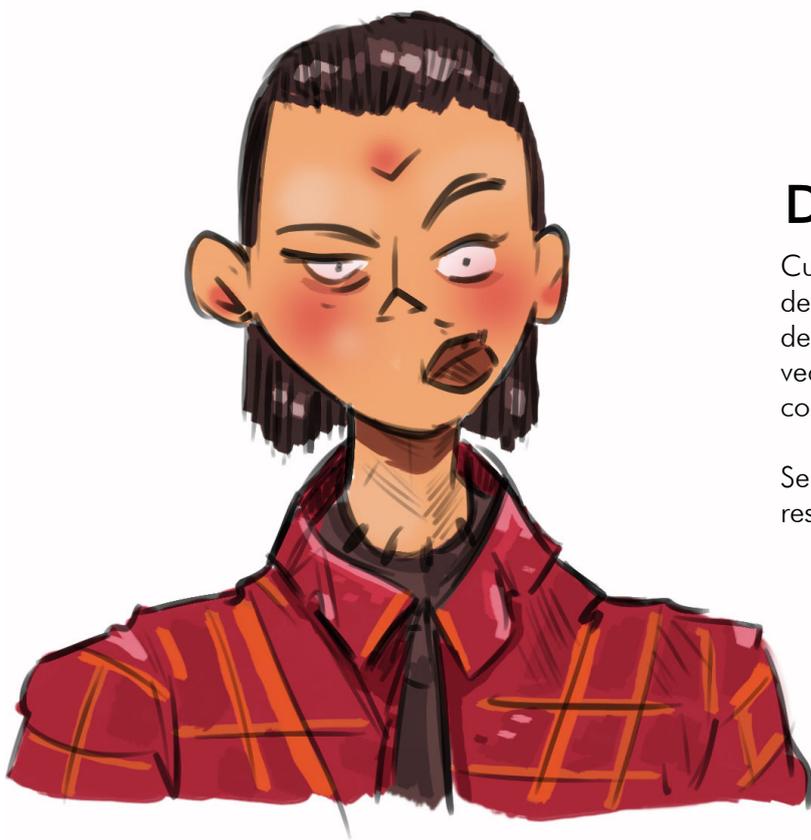
Se muestra como una figura autoritaria con la que es imposible discutir.

DIR. EL GENERADOR

Después de sobrevivir a un accidente en el generador de las partículas energéticas, ve la vida desde un punto más optimista.

Pero esta visión a veces le impide entender que sus ideas son una locura e incluso pueden llegar a ser un problema para el resto.





DIR. EL RANCHO

Cuando ve algo que no funciona, trata de cambiarlo. Le gusta hacer las cosas de forma diferente al resto aunque a veces eso suponga actuar de forma coherente.

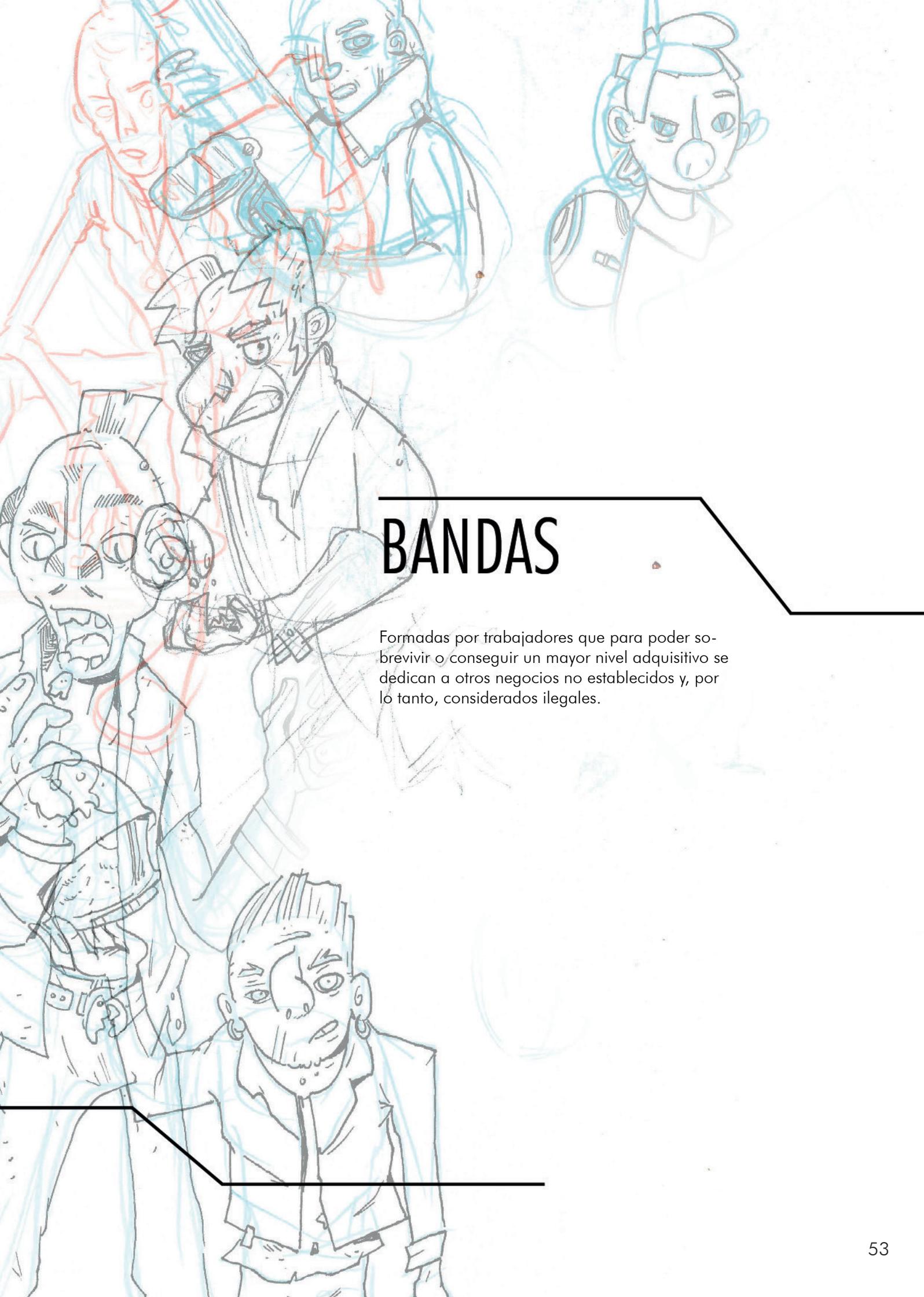
Se siente una fuente de inspiración al resto.

DIR. LA FORJA

Con un carácter fuerte y un sentimiento de ayuda a los demás. Por contra, su arrogancia le lleva actuar por motivos propios y siempre para aumentar su ego.

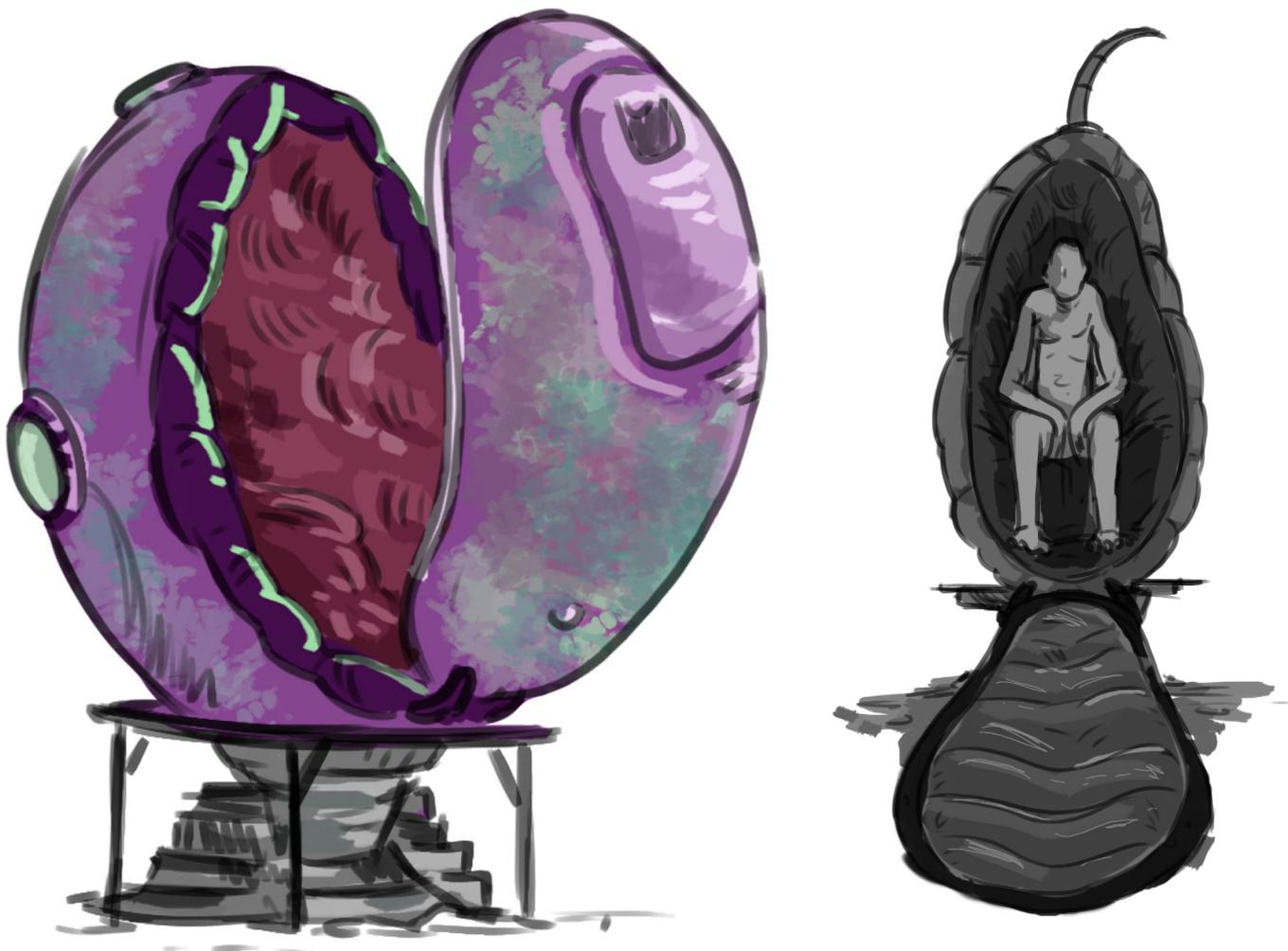
Su mayor miedo es que el resto lo puedan ver como alguien débil.





BANDAS

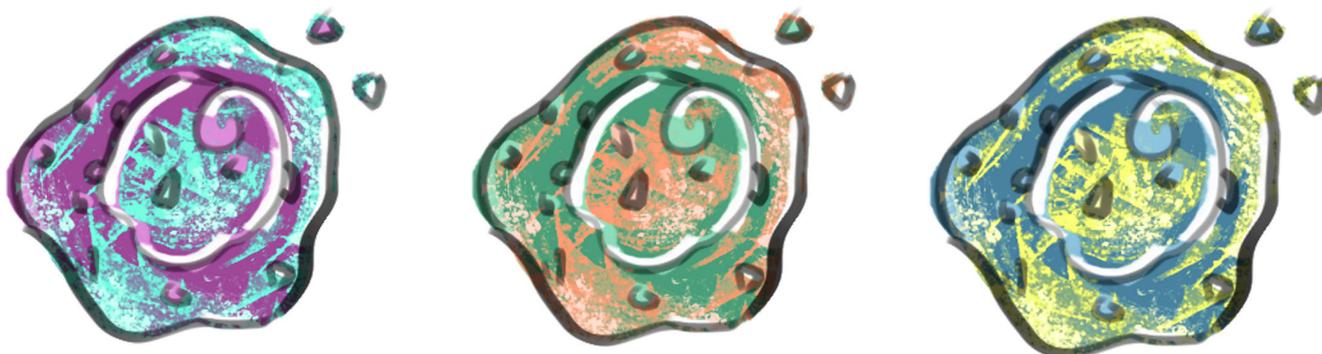
Formadas por trabajadores que para poder sobrevivir o conseguir un mayor nivel adquisitivo se dedican a otros negocios no establecidos y, por lo tanto, considerados ilegales.

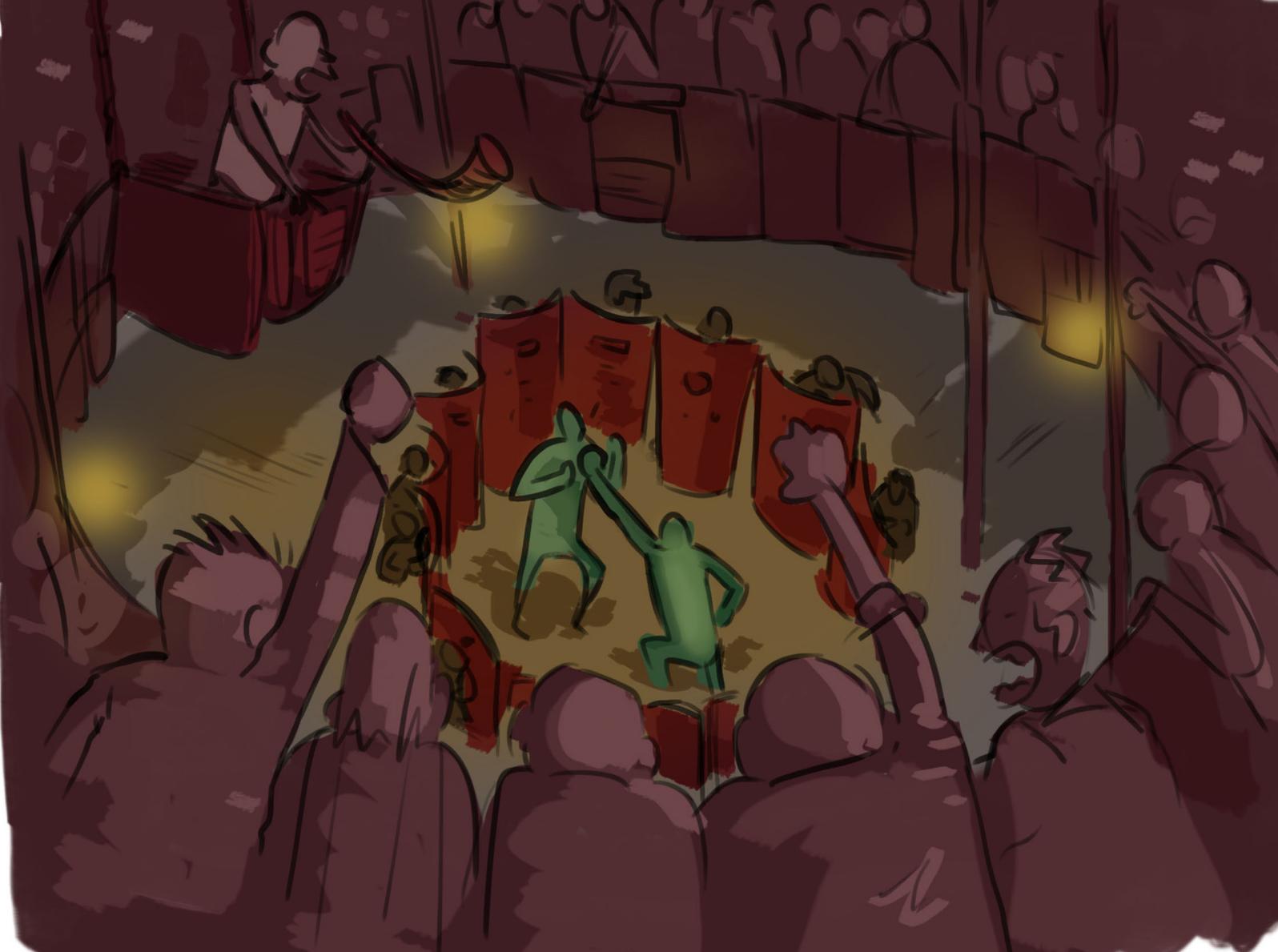


PSIQUE Esta droga química originada en laboratorios clandestinos es una vía de escape para los ciudadanos de Uruk. Se administra de forma transdérmica, es decir, a través de la permeabilidad de la piel.

La forma correcta de empleo se hace a través de una CÁPSULA DE ADMINISTRACIÓN. El sujeto se introduce en ella quedándose aislado del exterior. En ese momento la Psique se quema generando una capa de vapor que entra por los poros de la piel.

Los efectos de la droga son similares al opio, con la diferencia de que ésta permite ver más allá de nuestros sentidos, ya sea la línea temporal, desplazarse metafísicamente a otro lugar o llegar incluso a entrar en la mente de otra gente.





PELEAS CLANDESTINAS

Pueden organizarse en cualquier momento y en cualquier parte de Uruk.

El ring se forma por medio de unos escudos metálicos móviles. A medida que avanza la pelea el círculo de lucha se va reduciendo para crear una mayor presión entre los contrincantes y sensación de ahogo.

Este negocio clandestino genera mucho dinero rápido a través de las apuestas.



FALSIFICACIÓN DE CHIPS



El CHIP es un tipo de identificador que se introduce bajo la piel y controla la vida de cada persona, cada movimiento dentro del distrito. Éste contiene los datos esenciales, indica diariamente las tareas a realizar al pasarlo por un CONTROLADOR DE PRESENCIA (pág.7), además de poder pagar, recibir dinero o abrir la misma puerta de casa.

Este artilugio es una forma de encasillar a cada persona en un rol que no ha elegido. Por ello ciertas bandas se dedicaron a la recreación de chips con identidades falsas. Al introducirlo en el cuerpo se consigue el acceso a otros recursos que a lo mejor antes eran inalcanzables. Si bien son unas copias exactas, la identidad introducida no existe, convirtiéndolo en una contra-reloj antes de ser descubierto.





VENTA ILEGAL DE ARMAS Y VEHÍCULOS

El acceso a estos productos es prácticamente imposible si eres un ciudadano corriente de Uruk. Las armas solo puedes emplearlas si eres un miembro de La Hueste, y los vehículos tienen un precio muy elevado.

Algunas bandas aprovechan para recoger piezas de maquinaria antigua y crear en puntos clandestinos sus propios modelos de armamento y transporte.

Posteriormente se venden en las calles teniendo siempre cuidado con el control de La Hueste.



CLUBS DE ALTERNE

Algunas bandas se lucran con el físico y la sexualidad de la gente.

Estos grupos se dedican a crear clubs donde los trabajadores sexuales quedan expuestos a modo de esculturas. Cada uno de ellos interpreta una función sobre una columna de hierro con la intención de atraer los posibles clientes. Cuanto más alta es la columna sobre la que sostiene, sus servicios tendrán un precio más elevado.



MANIPULACIÓN GENÉTICA

Puesto que el electromagnetismo es un problema que afecta continuamente al ser humano con la formación de tumores, se comenzaron a hacer experimentos para mejorar las capacidades humanas a través de células de animales. A partir de ese momento se descubrió que además de las cualidades necesarias para una vida normal, se podía conseguir sobrepasar esos límites, ya sea una resistencia mayor, la capacidad de correr como una gacela, levantar grandes pesos sin necesidad de maquinarias, entre otras habilidades.

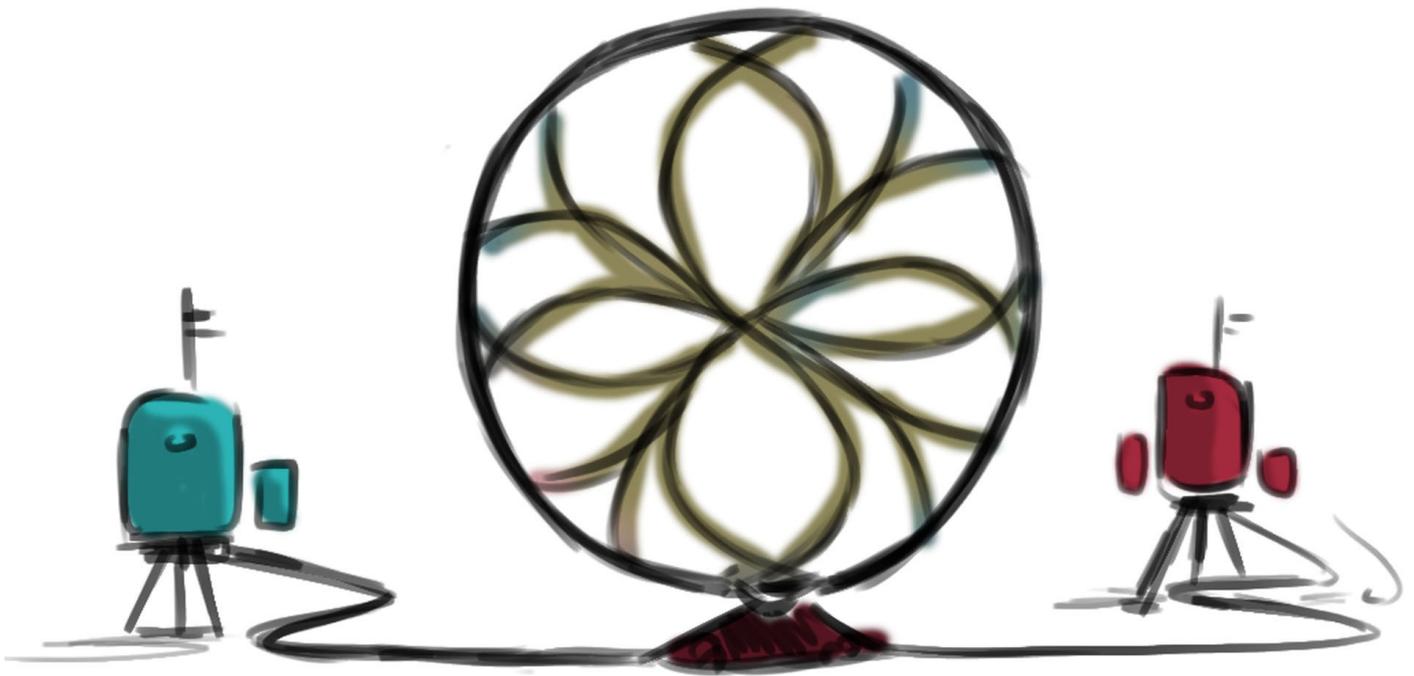
Algunas bandas crearon sus propias fórmulas de manipulación genética y montaron salas donde poder realizar estos experimentos a sus clientes.



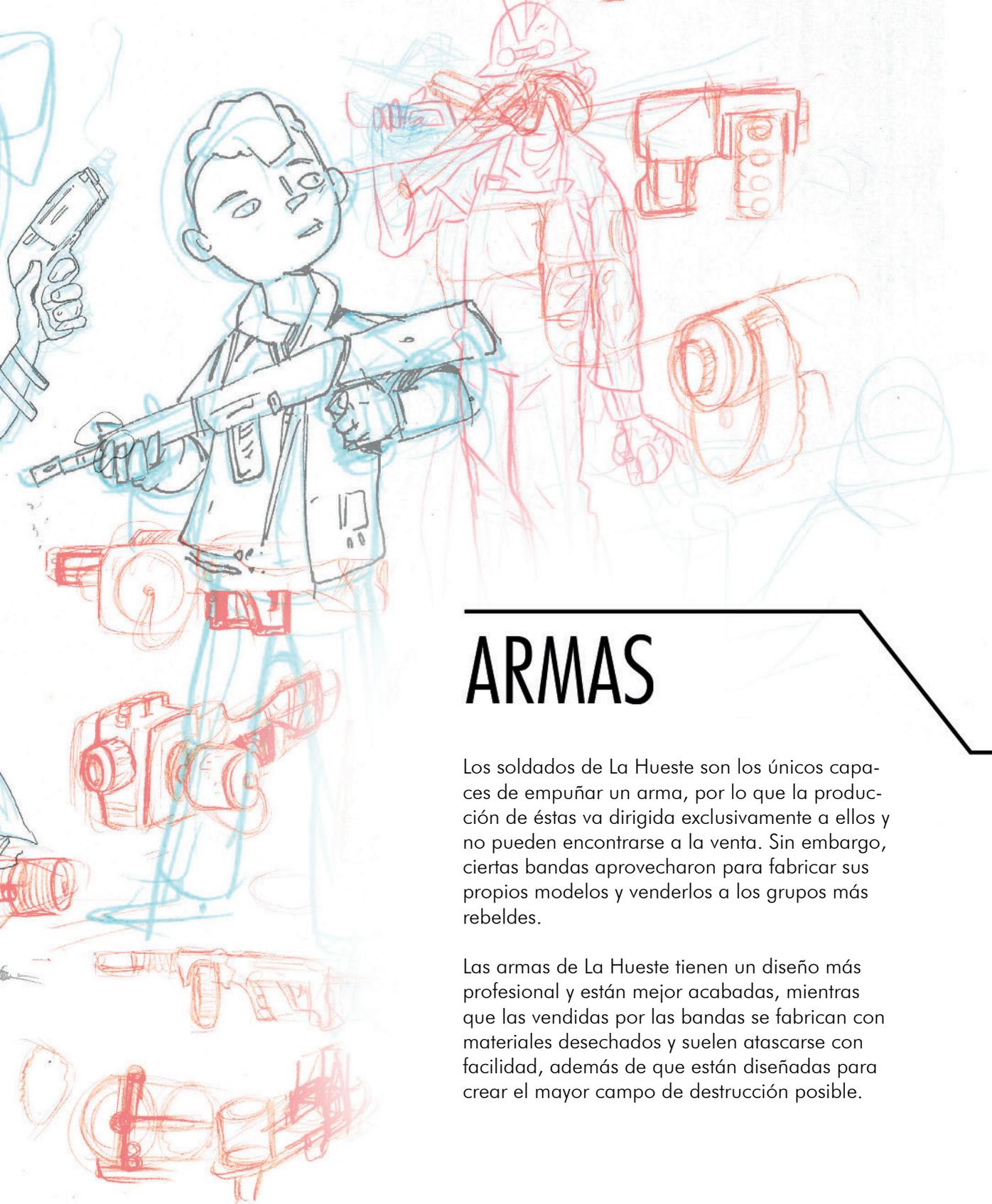
ENERGÍA ILEGAL

Las partículas energéticas no proporcionan energía permanentemente. Cuando estas mueren dejan de ser útiles y se retiran.

Un grupo de personas descubrió que al proyectar partículas con energía contra otras ya muertas, las segundas adquirirían una parte de esa energía, consiguiendo ser útiles durante más tiempo.



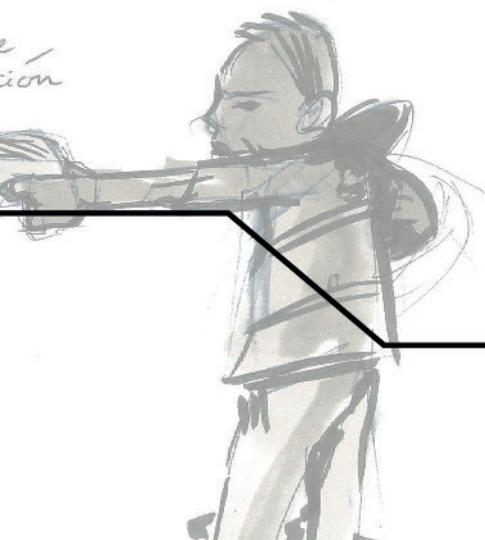
Por ello algunas bandas aprovecharon y crearon los ARCOS ESPIRÓGRAFOS, unos artilugios con un circuito continuo en su interior y conectados a dos baterías, una con partículas vivas y otras muertas. Dentro de ese circuito se cruzarán ambas clases de partículas generando una mayor cantidad usable.



ARMAS

Los soldados de La Hueste son los únicos capaces de empuñar un arma, por lo que la producción de éstas va dirigida exclusivamente a ellos y no pueden encontrarse a la venta. Sin embargo, ciertas bandas aprovecharon para fabricar sus propios modelos y venderlos a los grupos más rebeldes.

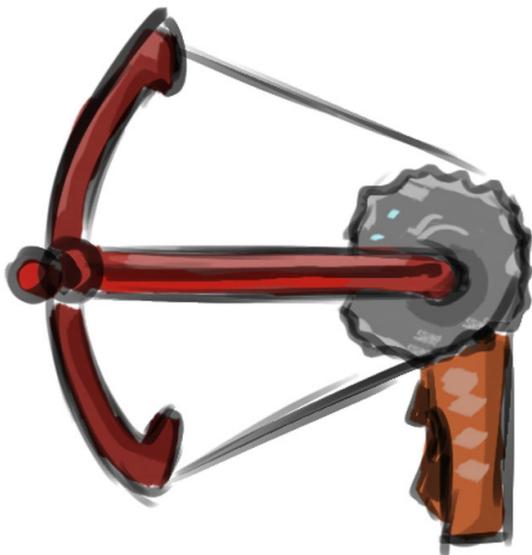
Las armas de La Hueste tienen un diseño más profesional y están mejor acabadas, mientras que las vendidas por las bandas se fabrican con materiales desechados y suelen atascarse con facilidad, además de que están diseñadas para crear el mayor campo de destrucción posible.



ARMAS ILEGALES



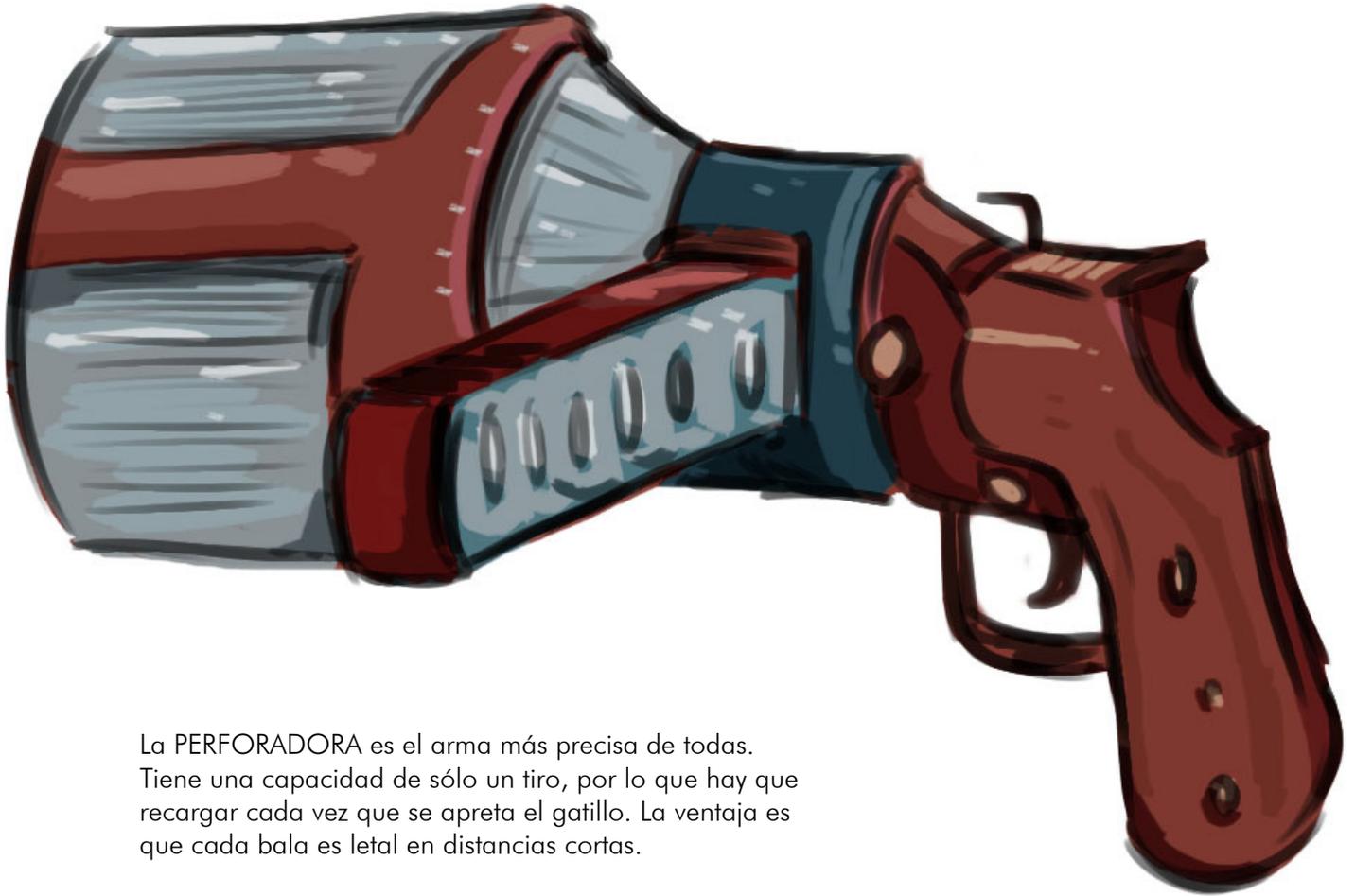
El ZOKLER es un modelo de puño americano. Esta arma de cuerpo a cuerpo, a diferencia del clásico diseño, cuenta con una pieza en la parte exterior que se dispara a modo de muelle cuando se golpea al enemigo. Ésta sale con tanta fuerza que es capaz de desgarrar la carne.



La BALLESTA RADIAL es un arma bastante agresiva. Su funcionamiento es el mismo que el de un arco corriente, con la diferencia de que la munición no son flechas, sino discos de radial.



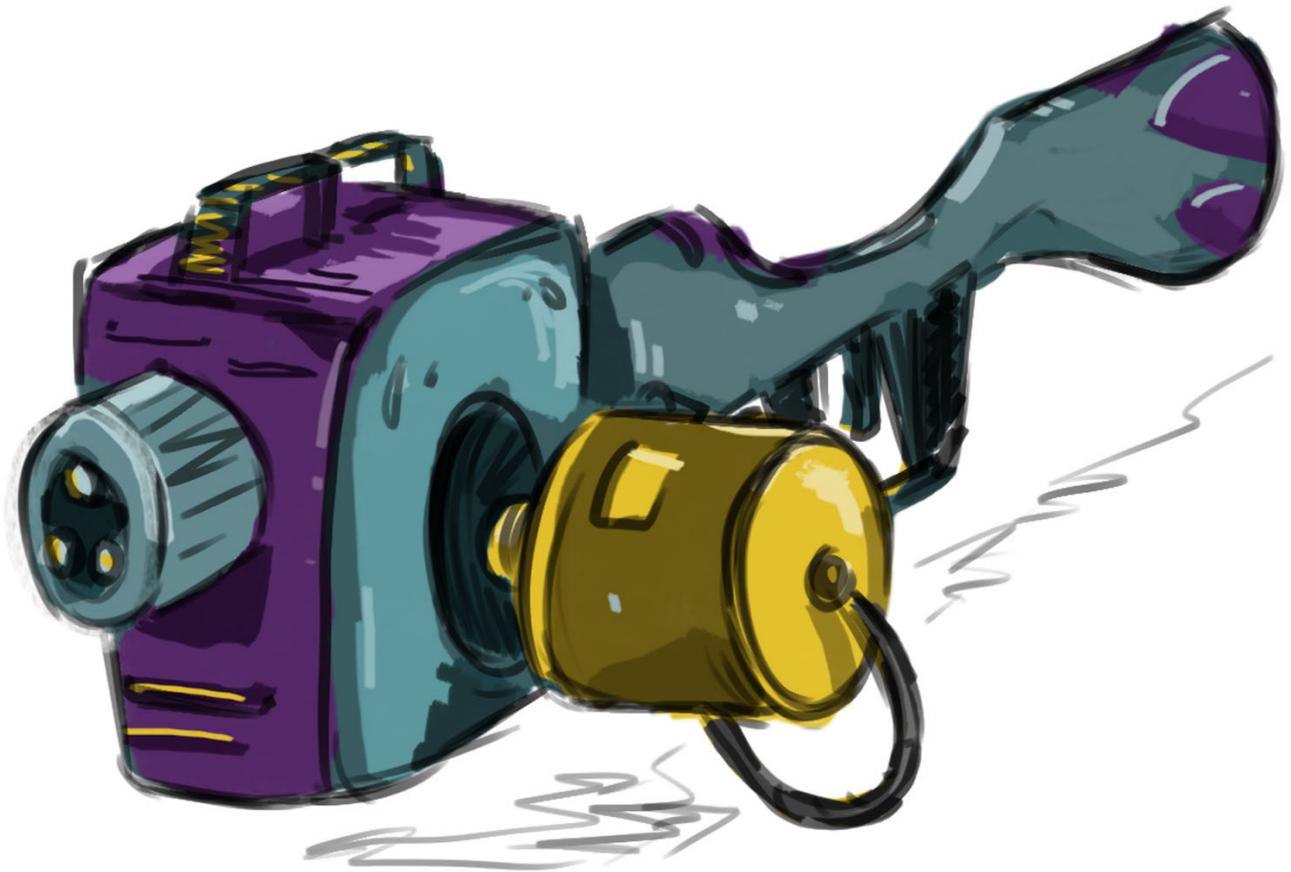
El DEMOLEDOR es un arma capaz de desatar el infierno en unos segundos. Los proyectiles de este lanzagranadas no solo destruyen aquello sobre lo que impactan; también generan una nube altamente tóxica al respirarla.



La PERFORADORA es el arma más precisa de todas. Tiene una capacidad de sólo un tiro, por lo que hay que recargar cada vez que se apreta el gatillo. La ventaja es que cada bala es letal en distancias cortas.



ARMAS DE LA HUESTE



El SHOCKER sirve para paralizar al enemigo en el menor tiempo posible. Dispara ráfagas de partículas eléctricas que al impactar sobre la persona, queda inmovilizada completamente

Dispone de una batería potente pero con pocas disparos, puesto que cada tiro consume una gran cantidad de energía.



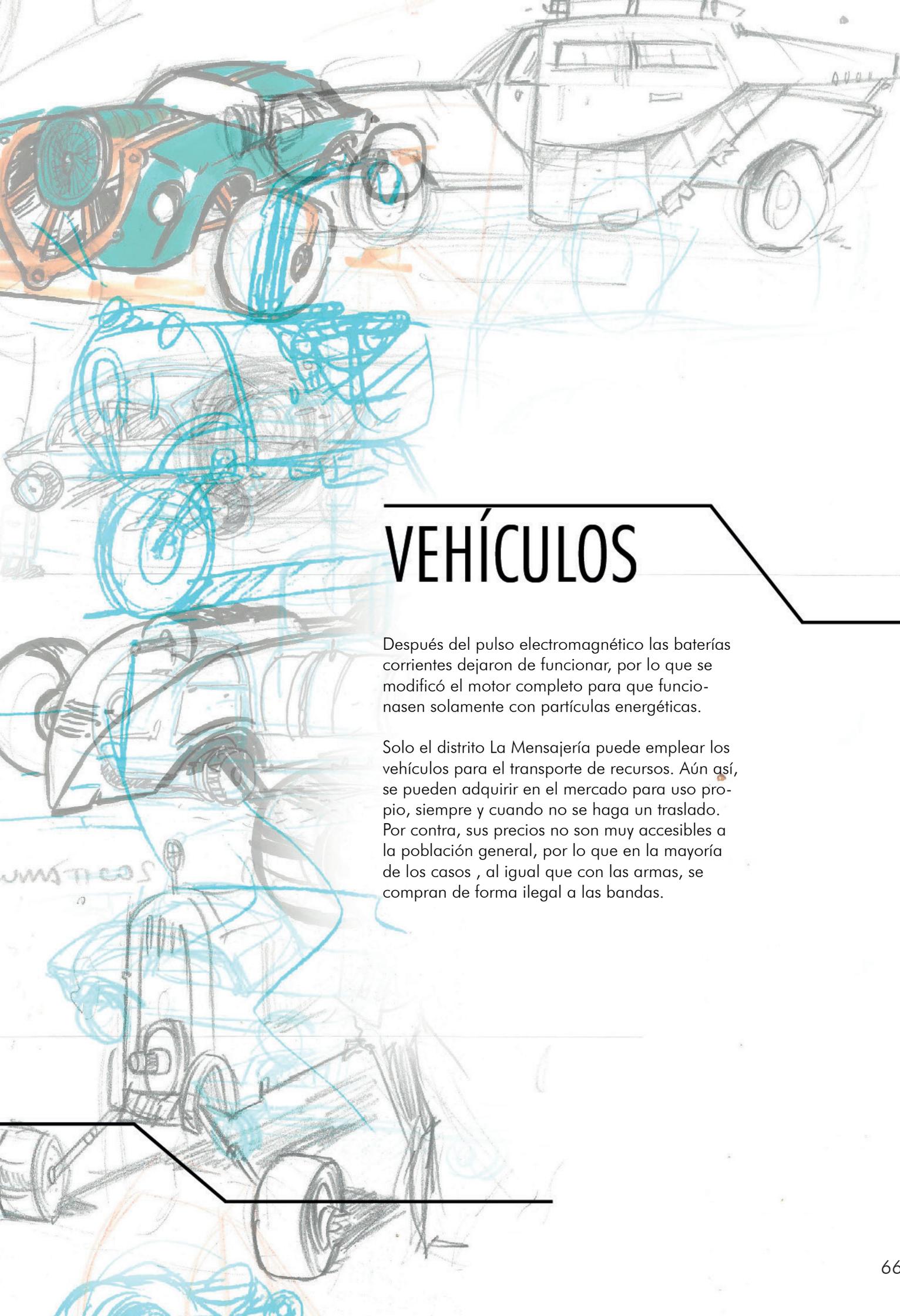


Modelo de pistola de La Hueste. Es bastante precisa y silenciosa, pero su cargador en forma de armónica tiene muy poca munición.



Modelo de fusil de asalto empleado por La Hueste. Cuenta con un cargador de tambor de amplia capacidad.





VEHÍCULOS

Después del pulso electromagnético las baterías corrientes dejaron de funcionar, por lo que se modificó el motor completo para que funcionasen solamente con partículas energéticas.

Solo el distrito La Mensajería puede emplear los vehículos para el transporte de recursos. Aún así, se pueden adquirir en el mercado para uso propio, siempre y cuando no se haga un traslado. Por contra, sus precios no son muy accesibles a la población general, por lo que en la mayoría de los casos, al igual que con las armas, se compran de forma ilegal a las bandas.

Carro de almacén para el transporte interno de materiales.



La pieza frontal se engancha a la caja de almacenaje y se traslada al punto indicado..



Automóvil antiguo reconvertido de forma ilegal. Se cambió todo su sistema para que funcionase con una batería de partículas energéticas, pero se conservó la vieja carrocería. La batería se colocó en el exterior del vehículo tomando de referente modelos clásicos.



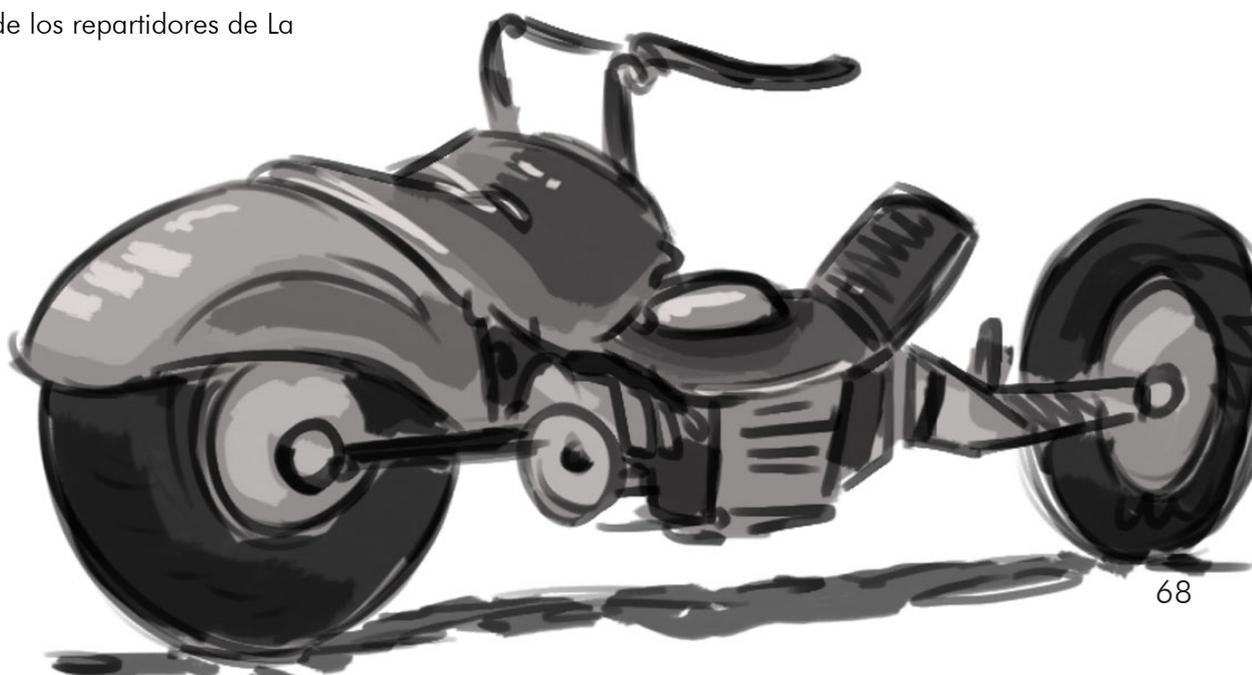


Motocicleta fabricada ilegalmente con piezas viejas

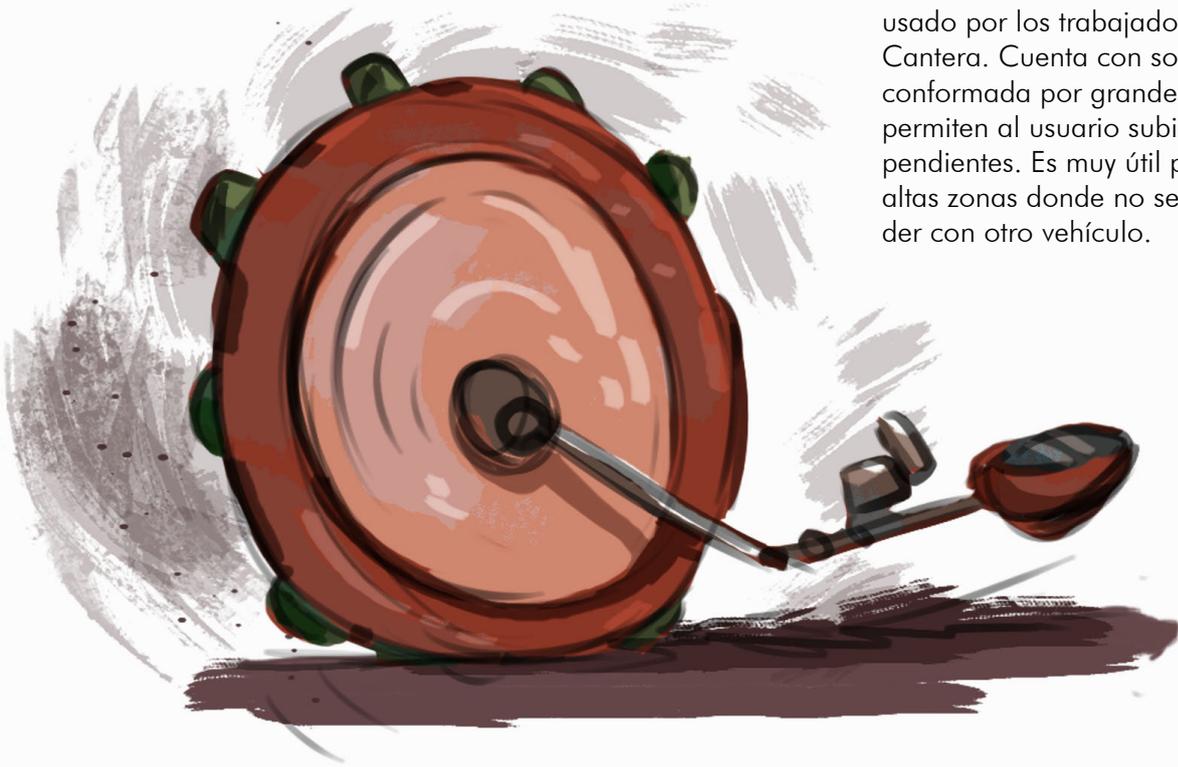
Los TRÍPEDOS son el vehículo más económico en el mercado, pero no es muy veloz.



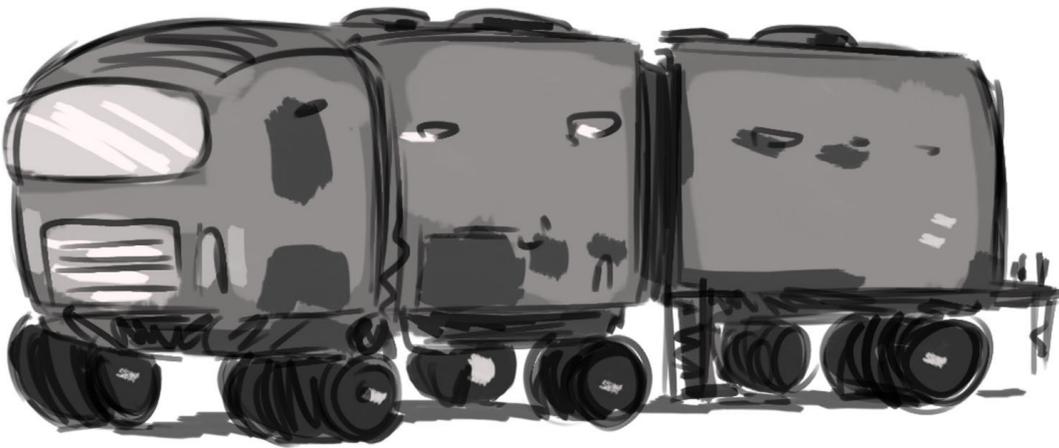
Motocicleta de los repartidores de La Mensajería.



Los TREPADORES son el medio más usado por los trabajadores de La Cantera. Cuenta con solo una rueda conformada por grandes dientes, que permiten al usuario subir por fuertes pendientes. Es muy útil para acceder a altas zonas donde no se puede acceder con otro vehículo.



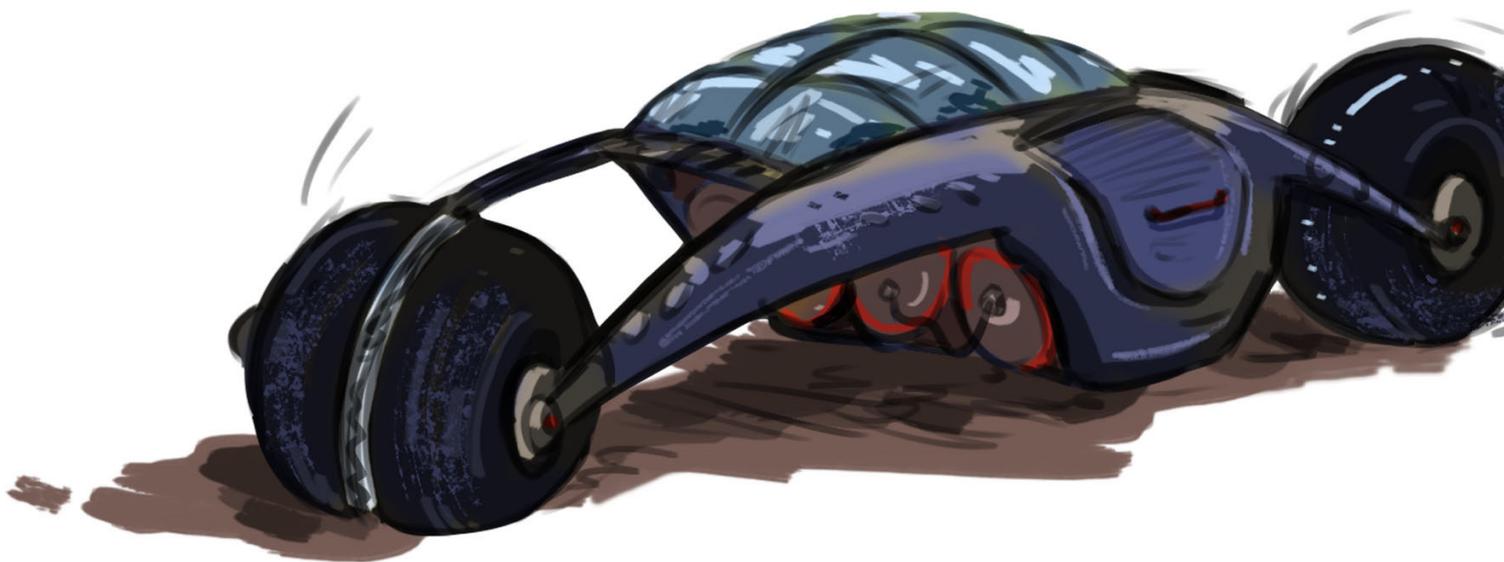
Cualquier transporte de mercancías solo puede ser realizado por un trabajador de La Mensajería. Cuentan con distintos modelos de camión para los envíos más pesados.



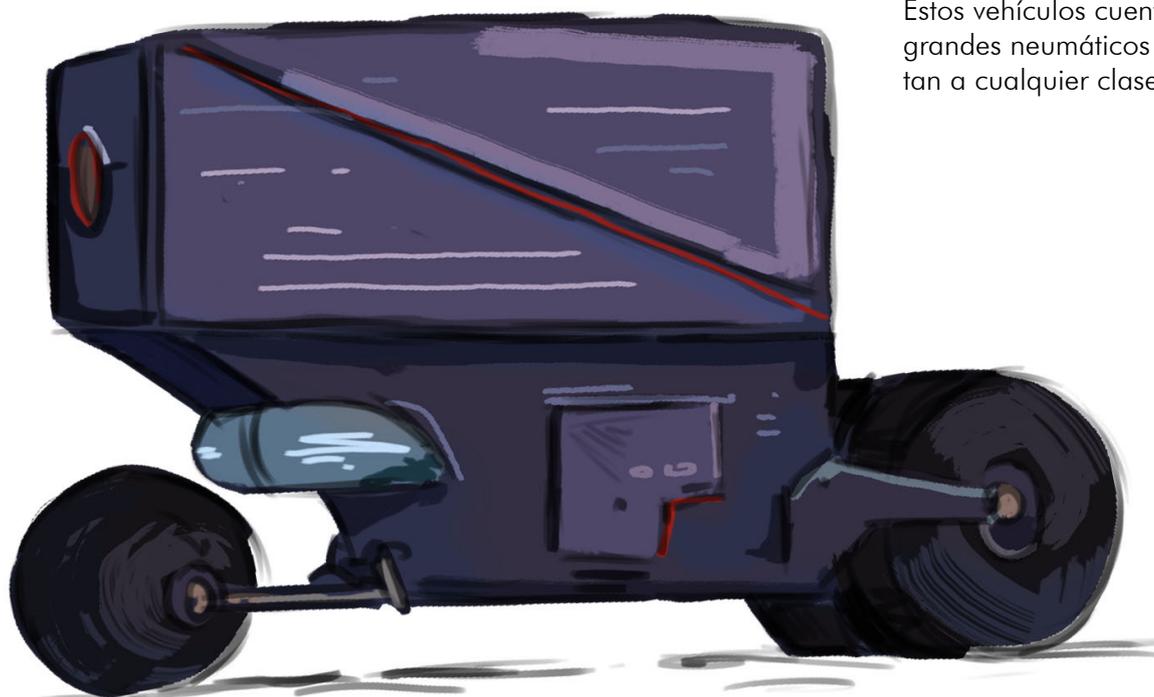
Las AVISPAS son el principal medio de transporte de La Hueste dentro de las urbes. Aunque no son el vehículo más resistente, alcanzan una gran velocidad en poco tiempo.

Cuentan con un cristal protector de impactos frontales.





Para desplazarse de un distrito a otro en el menor tiempo posible, La Hueste emplea los CAZADORES. Estos vehículos cuentan con dos grandes neumáticos que se adaptan a cualquier clase de superficie.



Cuando aparece un ACORAZADO en el lugar, sabes que algo grave va a venir. Este vehículo blindado suele aparecer para acabar con cualquier revolucionario. Cuando llega a su destino, despliega un grupo de soldados de La Hueste.



