

Cardenal Nuclear

PUNTOS: 105

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
3	2	4	4	3 (5)	3	7
ARMADURA: Chaleco antibalas				BLI.: 3, 5/6/7		
EQUIPO:						

ARMA: Maza

COMBATE: -

FUERZA: +2

PENETRACION: 1

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

ARMA: Pistola

COMBATE: -

FUERZA: 6

PENETRACION: 5

DISTANCIA (15/30/45)

REGLAS ESPECIALES: Arma de fuego

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Contenedor radiactivo, Radioinmune.

Sermón: después del despliegue, debes seleccionar UNO de los siguiente sermones:

- Parábola de cómo el Nuevo Hombre salió de un Huevo: una vez durante la partida, puedes repetir la tirada enfrentada de Fuerza contra Dureza de una miniatura propia impactada.
- Parábola de cómo la Inteligencia Suprema escogió a los Verdaderos Herederos: una vez durante la partida, puedes repetir una tirada de Precisión.
- Parábola de cómo el Maná Sagrado nos ha hecho mejores: una vez durante la partida, puedes obligar a repetir al rival una tirada de Radiación.



Penitente

PUNTOS: 57

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4 (3)	4	4 (3)	5 (8)	5	-
ARMADURA: Ropas resistentes				BLI: 1		
EQUIPO: 1 granada santa						

ARMA: Botafumeiro tóxico

COMBATE: -1

FUERZA: +3

PENETRACION: 2

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Armato-
te, Contaminante, Escasa

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Contenedor radiactivo, Radioinmune.

Berserker: tiene una fase de activación extra
tras haber sido abatida.

Mónguer: no puede controlar ni Interaccionar
con objetivos en las misiones que los contengan,
ni Rapiñar cadáveres.

'ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:



Paladina

PUNTOS: 71

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	5 (4)	3	5	4 (6)	4	3
ARMADURA: Armadura metálica				BLI: 4 (+2)		
EQUIPO: Escudo						

ARMA: Maza

COMBATE: -

FUERZA: +2

PENETRACION: 1

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Contenedor radiactivo, Radioinmune.

Inspirador: si Abate a un enemigo en Combate, todo Discípulo de la banda que se encuentre 20 cm o menos, con Línea de visión hacia el Paladín y que no esté trabado en Combate, puede realizar inmediatamente una Acción gratuita.



Discípulo

PUNTOS: 44

Acciones

2

Combate

3

Precisión

3

AGilidad

3

Fuerza

3 (4)

Dureza

3

Técnica

3

ARMADURA: Ropas resistentes

BLI: 1



EQUIPO:

ARMA: Filo pequeño

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: 2

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Contenedor radiactivo, Radioinmune.

ARMA: Pistola

COMBATE: -

FUERZA: 6

PENETRACION: 5

DISTANCIA (15/30/45)

REGLAS ESPECIALES: Arma de fuego



Discípulo

PUNTOS: 56

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3	3 (4)	3	3 (4)	3	3
ARMADURA: Ropas resistentes				BLI: 1		
EQUIPO:						

ARMA: Escopeta

COMBATE: -

FUERZA: 7/6/5

PENETRACION: 3

DISTANCIA (10/20/30)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos, Arma de fuego, Postas

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Contenedor radiactivo, Radioinmune.

ARMA: Escopeta (c/c)

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: -

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES: A dos manos



Mártir

PUNTOS: 20

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	1	1	2	2 (3)	2	3
ARMADURA:				BLI:		
EQUIPO:						

ARMA: Filo pequeño

COMBATE: -

FUERZA: +1

PENETRACION: 2

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

REGLAS ESPECIALES/MUTACIONES:

Radiados: se considera una fuente de radiación para las reglas de Radiación, tanto antes como después de ser Abatido. Él mismo se verá afectados por su propia Radiación por lo que todos los Turnos deberá realizar la tirada con las reglas habituales. Además, está tan sumamente contaminado, que al morir dejarán dos marcadores de Radiación.

'ARMA:

COMBATE:

FUERZA:

PENETRACION:

DISTANCIA (/ /)

REGLAS ESPECIALES:

