



SUBFACCIÓN IRRADIADOS HEREDEROS MECÁNICOS



Como seguro que sabéis, porque habéis leído el fantabuloso libro de Cultos del Páramo (si no es así, id corriendo a la máxima velocidad que permitan vuestras atrofiadas piernas de friki a comprarlo), la Inteligencia Suprema que está detrás de la Iglesia Centralizada del Sagrado Radio es en realidad una Inteligencia Artificial con ganas de cargarse a la humanidad pero con pocos medios "físicos" para poder hacerlo más allá de convencer a los Irradiados para que lleven a cabo su cruzada mediante el montón de mentiras que es su culto.

Pero con el avance de los Irradiados hacia el norte, una de las primeras localizaciones con la que se toparon fue el Cementerio de Máquinas, una antigua fábrica de robots trabajadores. Aunque el lugar son unas ruinas enormemente peligrosas donde pocos se atreven a adentrarse, lo bueno de tener a un montón de chalados dispuestos a morir en tu nombre es que las misiones suicidas son su pan de cada día.

La Inteligencia Suprema ha estado consiguiendo piezas de los robots que allí construían y a la vez eran construidos, y se ha montado su propia cadena de montaje para tener por fin un ejército de máquinas y no tener que depender de ese virus que son los humanos. Pero por ahora las piezas son de bastante poca calidad y además de diversa índole, por lo que sus creaciones parecen una especie de monstruos de Frankenstein metálicos tambaleantes. Aún así es un primer paso, y algunos de ellos se han unido como unos Terminators de Hacendado a algunas tropas de Irradiados elegidas.

RESTRICCIONES

Los Herederos Mecánicos deben cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puedes usar Cardenales Nucleares, Mártires y Penitentes de los Irradiados. Esta subfacción no posee Paladines ya que consideran deshonoroso combatir junto a máquinas, ni Discípulos, ya que son los Robotrones los que están opositando a ese puesto.
- Pueden adquirir las tropas indicadas más adelante.
- **Puede haber máximo un Cardenal Nuclear en la banda.**
- Puede haber máximo una Personalidad de los Herederos Mecánicos o un Mercenario en la banda.
- No puede haber mayor número de Mártires que la suma del resto de integrantes de la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

REGLAS ESPECIALES

VOLVERÉ

Totalmente en secreto, incluso para la élite de los Irradiados, unos pocos cyborgs del Mundo de Antaño sobrevivieron en Aurora. Pueden ser cualquiera, ya que son irreconocibles de un humano normal, excepto los Mártires, ya que tienen la decencia de no caerse a cachos.

Antes de colocar el marcador de Abatido de un Cardenal Nuclear o un Penitente, deberás tirar 1d10. Con un resultado de 9-10 la miniatura era secretamente un Cyborg y se mostrará su verdadera naturaleza. La miniatura no resultará Abatida y en su lugar perderá todo su equipo (por fin se libra de esos ingenios humanos que desprecia) y pasará a tener el siguiente perfil:

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	4	2	4	3	3	7

ARMAS

Garras y dientes.

BLINDAJE

Armadura metálica.

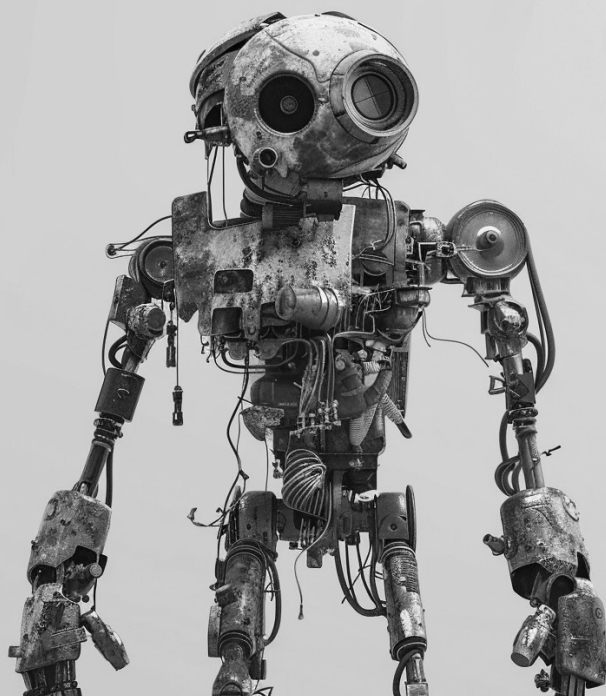
REGLAS ESPECIALES

Radioinmune.



ROBOTRÓN

10 PUNTOS



25 MM

Con las piezas servibles que los Irradiados han ido encontrando en el Cementerio de Máquinas, la Inteligencia Suprema ha empezado la construcción de los auténticos herederos de la tierra una vez que esa plaga que es la humanidad haya sido eliminada. El problema es que las piezas son variadas, las cadenas de montaje están hechas polvo y además, pese a su nombre, no está nada claro que la Inteligencia Suprema sea una IA especialmente espabilada.

Cada Robotrón tiene una forma, tamaño y características diferentes, ya que se construye con lo que se puede apañar.

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

ARMAS

Miembros robóticos (tienen un perfil equivalente a garras y dientes).

Puede ir equipado adicionalmente con una de las siguientes armas:

Maza ligera	3 pts	Maza	5 pts
Filo pequeño	4 pts	Filo medio	10 pts

BLINDAJE

Cuerpo mecánico (Blindaje 3).

REGLAS ESPECIALES

Radioinmune.

Ensamblaje. Un Robotrón puede equiparse con dos mejoras de la lista de Mejoras mecánicas por su coste en puntos.

Material cutre. Los Robotrones están contruidos de manera bastante chusca con piezas que dejan mucho que desear. Al comenzar la Fase de activación de un Robotrón debes tirar 1d10. Con un resultado de 1 el Robotrón habrá sufrido un funcionamiento defectuoso y no actuará durante esa Fase de activación.

MEJORAS MECÁNICAS

Los Robotrones son muy variados, ya que se construyen con las piezas que se pueden apañar. No puede haber más de dos Robotrones con la misma Mejora mecánica en una misma banda.

■ ALEACIÓN ESPECIAL

El Robotrón pasa a tener Blindaje 5.

Coste: 10 ptos.

■ ANALISIS DE OBJETIVOS

El Robotrón elige una miniatura enemiga. Obtendrá un bonificador de +2 al Combate y la Precisión al realizar ataques contra esa miniatura.

Coste: 10 ptos.

■ BRILLANTE CULO METÁLICO

El Robotrón deja de tener la Regla especial Material cutre.

Coste: 5 ptos.

■ CÁLCULO AVANZADO

El Robotrón obtiene un bonificador de +3 a su Atributo de Agilidad y la Regla especial Retraso (2).

Coste: 8 ptos.

■ MODELO MILITAR

El Robotrón obtiene un bonificador de +3 a su Atributo de Combate y la Regla especial Mónguer.

Coste: 10 ptos.

■ MOTOR DE IMPULSO

El Robotrón obtiene la Regla especial Raudo.

Coste: 10 ptos.

■ PROCESADOR CUÁNTICO

El Robotrón obtiene un bonificador de +1 al Atributo de Acciones.

Coste: 20 ptos.

■ PROYECTIL ACOPLADO

El Robotrón obtiene un bonificador de +2 a su Atributo de Precisión y además posee un arma a distancia con las siguientes estadísticas: Alcance 20/40/60, Fuerza 5/4/3, Penetración 4/3/2, y la Regla especial ¡¡¡CATAPUM!!!

Coste: 15 ptos.

■ SERVOS MEJORADOS

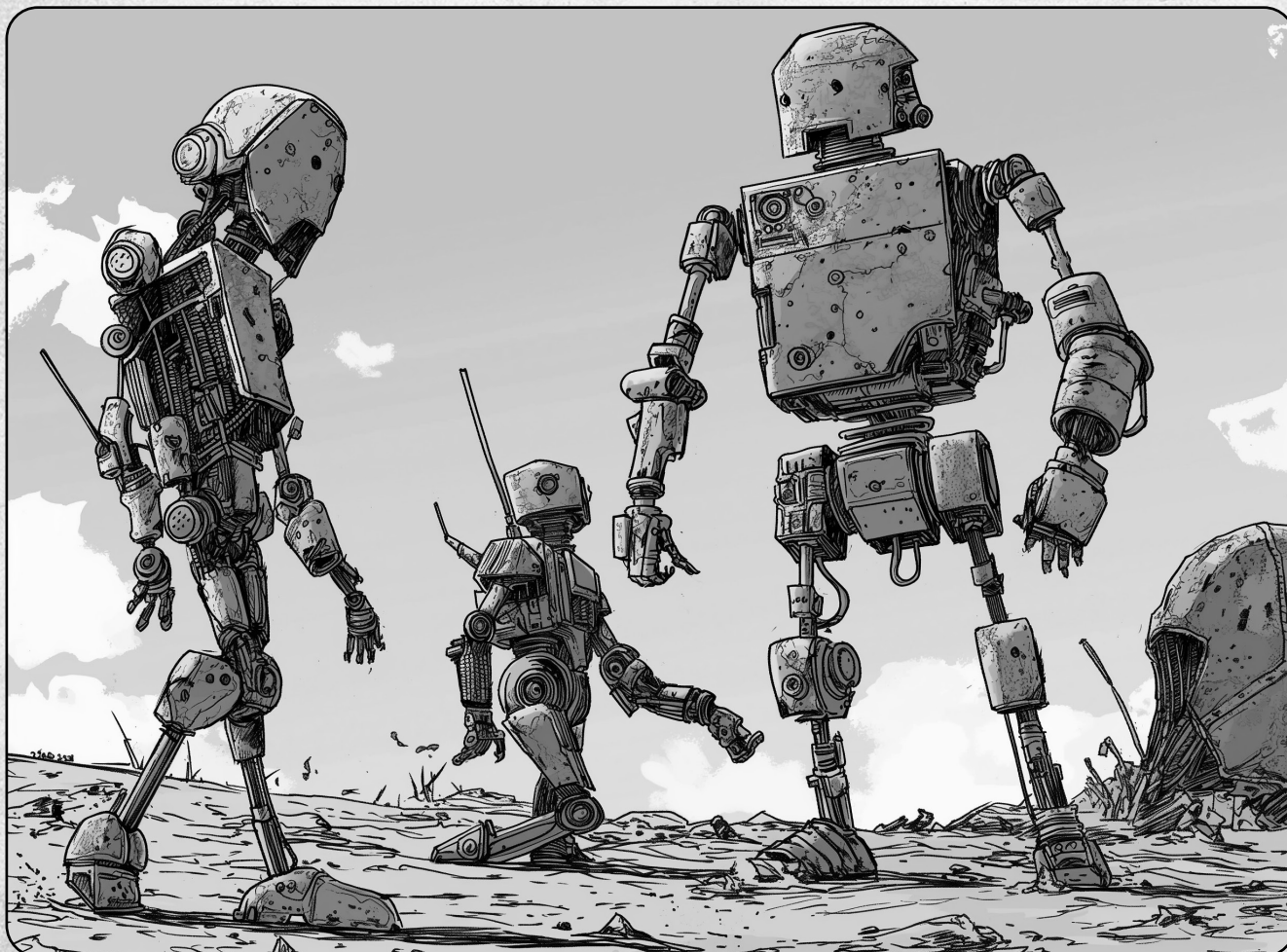
El Robotrón obtiene un bonificador de +3 al Atributo de Fuerza.

Coste: 10 ptos.

■ TRANSPORTISTA

El Robotrón obtiene la Regla especial Todoterreno.

Coste: 8 ptos.





SUBFACCIÓN IRRADIADOS INQUISICIÓN ATÓMICA



Por lo general, los cultos apocalípticos a la radiación, la gasofa y otras monsergas están llenos de zumbados y fanáticos poco tolerantes con cualquier idea que difiera de lo que ellos entienden como la verdadera FE (así, con mayúsculas). En el Páramo probablemente el mayor caso conocido de esto era el líder de la Sangre negra Cunnilingus Igñi, que llevó a cabo una purga dentro de sus propias filas que metía miedo. Tal nivel de zumbadura parecía imposible de superar, pero nadie esperaba a la Inquisición Atómica.

Por lo general los Irradiados ya tienen cierta idea de que son los elegidos y el Páramo es su tierra prometida (valiente mierda de tierra prometida, un secarral donde lo que no te mata te jode de algún otro modo incluidas las personas), pero la peña de la Inquisición han llevado esto a los extremos más absurdos. No solo mantienen un férreo control sobre sus compañeros, torturando sin piedad a todo aquel al que consideren poco devoto (que dependiendo de cómo tengan el día puede ser cualquiera), si no que han declarado la Guerra Santa al mundo en general buscando purgar a todos y cada uno de los herejes.

Un nutrido grupo de Paladines que poseen una fe ciega en su líder, la Gran Inquisidora, marcha por el Páramo de asentamiento en asentamiento hacia el norte, juzgando a los habitantes y dejando solo muerte a su paso. Únicamente permiten unirse a su cruzada a los habitantes que hayan visto la luz como escuderos y aprendices que poco a poco van creyéndose todas las movidas.

RESTRICCIONES

La Inquisición Atómica debe cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puedes usar Penitentes, Mártires y Paladines de los Irradiados. Esta subfacción no posee Cardenales Nucleares y Discípulos por considerarlos demasiado moderados.
- Pueden adquirir las tropas indicadas más adelante.
- Puede haber máximo una Personalidad de la Inquisición Atómica o un Mercenario en la banda.
- Puede haber hasta dos Escuderos por cada Paladín en la lista.
- No puede haber mayor número de Mártires que la suma del resto de integrantes de la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.





ESCUDERO

10 PUNTOS



25 MM

En su Santa Cruzada, la Inquisición no tiene tiempo de volver a Aurora para reponer las tropas caídas. Es por ello que tras sus incursiones renuevan sus filas con aquellos que sobreviven a la matanza y sus salvajes ritos de iniciación, como beber el "maná sagrado". Por algún casual, o simplemente porque no han estado malviviendo el tiempo suficiente, los niños son más resistentes a esta sustancia, cosa que viene de perlas a la hora de lavar el cerebro de los nuevos fichajes que aspiran a algún día convertirse en heroicos Paladines como sus señores.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	2	3	2	2	2	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 con la Regla especial A dos manos):

Cuchillos arrojados	3 pts	Filo pequeño	4 pts
Maza ligera	3 pts	Arco	10 pts

BLINDAJE

Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

Radioinmune.

Lealtad. Si un Paladín a 10 cm o menos de un escudero realiza un Asalto, el Escudero puede realizar una Acción gratuita de movimiento para ponerse en contacto con esa misma miniatura. De esta manera proporcionará el bonificador de Combate Múltiple, pero no actuará hasta que sea su Fase de activación. Sólo un Escudero puede beneficiarse de esta regla por cada Asalto del Paladín. Además, un Escudero se beneficia de la regla Inspirador de los Paladines, al igual que hacen los Discípulos.

Porteador. En los escenarios en los que la recogida de objetivos esté limitada a una cantidad, el Escudero siempre podrá cargar un objetivo extra.



INQUISIDOR

30 PUNTOS



Cuando el gato no está los ratones bailan, así que alguien tiene que ocuparse de mantener la moral alta y azuzar a la gente mientras la jefa se dedica a cosas más importantes. Los Inquisidores son simplemente tipos algo más listos, o inútiles según se mire, que los componentes más belicosos de la facción. Han aprovechado para, valiéndose de su labia y poder de convicción, agenciarse un puestecillo cómodo con algo de mando y por lo general fuera de primera línea, pero oye que también es importante alentar a la carne de cañón.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
2	3	2	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 con la Regla especial A dos manos):

Maza ligera.....	3 pts	Maza.....	5 pts
Filo pequeño.....	4 pts	Filo medio.....	10 pts
Granadas santas.....	5 pts c/u		

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus *ropas resistentes* por:

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

REGLAS ESPECIALES

Contenedor radiactivo, Radioinmune.

Sermón. Un Inquisidor puede utilizar los siguientes sermones:

- Parábola de cómo la Fe purificará a los impuros: elige una miniatura de tu banda, y una de sus armas pasará a tener la Regla especial Contaminante.
- Parábola de la cólera nuclear: una vez durante la partida, puedes repetir la tirada enfrentada de Fuerza contra Dureza de una miniatura enemiga que haya sido impactada.
- Parábola del fosforescente destino: Al principio de la partida elige una miniatura de la banda, durante el combate esta obtendrá +1 Blindaje por cada marcador de radiación que le afecte hasta un máximo de +2. Las miniaturas que lleven equipado escudo no pueden beneficiarse de este sermón porque ir con escudo es de cobardes.



LA GRAN INQUISIDORA

70 PUNTOS



25 MM

Hay personas que apuntan maneras desde niños, y el caso de la Gran Inquisidora es uno de ellos. Su carrera comienza de muy pequeña cargándose a sus padres una buena noche sin tampoco venir muy a cuento. Según contó a los vecinos que acudieron tras los gritos, que rápidamente cesaron, la Inteligencia Suprema le había enviado una visión para que se probase matando a los herejes que eran sus progenitores. Hay quien sospecha que en realidad todo eso era una full de Estambul y que simplemente se había vengado de manera desproporcionada por castigarla sin postre esa noche. Dado que su familia no era muy asidua a los sermones dominicales y ajusticiar a una niña quedaba más bien feo de cara a la galería, y que el asunto servía también para inspirar el temor en los corazones de los fieles, las autoridades decidieron dejarlo ahí y la niña pasó al cuidado de las monjas de Nuestra Señora Curie del Radio Ardiente.

Creció entre las paredes del convento estudiando la amalgama de textos religiosos del Mundo de Antaño que conformaban la doctrina Irradiada con especial interés en los pasajes sobre venganzas, justa cólera, injusta cólera, cólera ni fu ni fa, masacres varias y otras lindezas. El afirmar seguir recibiendo visiones, su convicción férrea y una violenta aversión hacia los pecadores, la hicieron destacar pronto entre las filas de los Irradiados donde fue ganando popularidad y seguidores entre los sectores más fanáticos, que a día de hoy con cientos de herejes purificados la veneran como una especie de Santa.

Tal vez solo sea una psicópata más que ha encontrado en la fe el modo más rápido y sencillo de montar un chiringuito que le permita seguir con sus tropelías. Tal vez sea realmente una elegida. Lo que sí está claro es que tiene un talento natural para agitar a las masas en estallidos violentos y que por dictado divino o no, su siguiente objetivo es el resto del Páramo.

Acciones	Combate	Precisión	AGilidad	Fuerza	Dureza	Técnica
3	4	2	4	3	3	7

ARMAS

Maza, filo pequeño y 2 granadas santas.

BLINDAJE

Armadura de fe.

REGLAS ESPECIALES

Contenedor radiactivo, Personalidad de la Inquisición Atómica, Radioinmune.

Presencia siniestra. La visión de la Inquisidora te deja claro de que sea cierto o no, está muy convencida de que su misión en la vida es purgar a los herejes, y tú eres un hereje. Estar cerca de esta fanática chungu 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 la Inquisidora y con Línea de visión hacia ella

Armadura de fe. De algún modo pese a ir con ropa "normalita" un poder divino vela por ella evitándole heridas que normalmente serían fatales. La Armadura de Fe otorga Blindaje 2 que no puede reducirse con la penetración normal de un arma ni tampoco saquearse.

Portador del don. Todas las armas que lleve la inquisidora tendrán automáticamente la regla especial Contaminante.

Sermón. La Gran Inquisidora puede utilizar los mismos sermones que un Inquisidor.



SUBFACCIÓN IRRADIADOS REBELIÓN ISOTÓPICA



La Inteligencia Suprema dicta todos los designios de Aurora y muy pocos saben que en realidad es la Inteligencia Artificial del sistema que controla el complejo. Pero en los últimos años, un pequeño grupo de habitantes del lugar ha descubierto la verdad y comenzado a levantarse creando lo que llaman la Rebelión Isotópica. Puesto que la Inteligencia Suprema lo controla todo, deben moverse con mucho cuidado, y la mejor manera es formando parte de los grupos que salen de Aurora, donde el control es mucho menos efectivo.

La Rebelión Isotópica cree firmemente en el poder del átomo, pero en lugar de querer usarlo para arrasar con el mundo, confían en esa energía para volver a levantar la civilización. Eso sí, no os confundáis, que si alguien se interpone en su camino no dudan en radiarlo. Pero sin acritud y con mucho dolor de su corazón.

En general se trata de científicos con más conocimientos de la media en el Páramo, por lo que han conseguido mejorar algunas armas con energía nuclear. Sin embargo la mirada de la Inteligencia Suprema siempre constante, hace que todo tenga que hacerse de manera apresurada, por lo que no han alcanzado la fiabilidad deseada.

RESTRICCIONES

La Rebelión Isotópica debe cumplir las siguientes restricciones a la hora de crear una banda:

- Puedes usar Cardenales Nucleares, Discípulos y Paladines de los Irradiados. Esta subfacción no posee Mártires ya que no creen en eso de radiarte hasta quedar hecho un despojo humano, ni Penitentes que son demasiado fanáticos como para fiarse de ellos.
- Pueden adquirir las tropas indicadas más adelante.
- Puede haber máximo un Cardenal Nuclear en la banda.
- Puede haber máximo una Personalidad de la Rebelión Isotópica o un Mercenario en la banda.
- Puede equiparse como máximo con un Gato parameño.

REGLAS ESPECIALES

FUSIÓN

A la hora de Disparar, un arma o munición con esta regla que saque un resultado de 9 o 10 en la tirada de Impactar sufrirá una fusión nuclear. El Disparo fallará automáticamente y el arma explotará causando un impacto de Fuerza 7 y Penetración 5 en un radio de 5 cm. Además, dejará 3 marcadores de Radiación que se colocarán desviándose de la misma manera que los objetivos aleatorios (ver el reglamento en el capítulo de Escenarios).

Si por alguna razón el Impacto fuese automático (por tener una Precisión de 10 gracias a modificadores, por ejemplo), habrá que realizar igualmente la tirada de 1d10 para ver si se aplica esta regla.





CIENTÍFICO

15 PUNTOS



25 MM

Con el paso de tiempo el complejo de Aurora fue abandonando sus intenciones científicas iniciales en pos de su fanatismo religioso, pero aún así algunos individuos intentaron seguir el camino de los primeros moradores. Aunque el paso de los años ha hecho que no tengan todos los conocimientos del Mundo de Antaño, han conseguido dominar de varias maneras la energía nuclear y en ocasiones van en las expediciones para darles apoyo con sus creaciones. La parte mala es que, a ver, son científicos, lo de la coordinación y las cuestiones físicas en general como que no.

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

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 ligera	3 pts	Cortadora de plasma	8 pts
Filo pequeño	4 pts	Rifle de fusión.....	12 pts
Maza	5 pts		

BLINDAJE

Ropas resistentes.

Puedes sustituir sus ropas resistentes por:

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

REGLAS ESPECIALES

Contenedor radiactivo, Radioinmune.

Eso es todo amigos. Una vez por partida un Científico puede gastar una Acción en intentar detonar voluntariamente un arma que porte con la Regla especial Fusión, incluso estando en un Combate. **Si lo hace deberá tirar 1d10 y aplicar el resultado:**

RESULTADO	EFFECTO
1	El arma pierde su energía y pasará a ser una maza.
2-3	No ocurre nada. El botón no debía estar bien conectado.
4-8	Se aplicará con el mismo resultado que si hubiera sacado un 9 o 10 en la tirada de Precisión de un Disparo, excepto que la explosión tendrá Fuerza 4 y Penetración 3.
9-10	Se aplicará con el mismo resultado que si hubiera sacado un 9 o 10 en la tirada de Precisión de un Disparo

EQUIPO DE LA REBELIÓN ISOTÓPICA

Además del equipo genérico habitual, la Rebelión Isotópica tiene cierto equipo propio de la subfacción. Este equipo utiliza energía nuclear. Ninguna miniatura que no pertenezca a la Rebelión Isotópica es capaz de utilizar este equipo.

ARMAS CUERPO A CUERPO

CORTADORA DE PLASMA

Aunque en general este instrumento es utilizado para cortar cualquier tipo de material en laboratorios, los enemigos no dejan de ser un material más y llevarlo a la batalla no es una mala elección..

Reglas especiales: A dos manos, Contaminante, Escasa, Fusión.

Estadísticas: Combate +1, Fuerza +3, Penetración 6

Coste: 8 pts.

ARMAS A DISTANCIA

RIFLE DE FUSIÓN

Un rifle que funciona mediante células de energía nuclear que reaccionan por medio de una fusión a pequeña escala.

Reglas especiales: A dos manos, Contaminante, Escasa, Fusión, Lentorra (1).

Distancia: 20/40/60 cm

Estadísticas: Fuerza 5, Penetración 5

Coste: 12 pts

EQUIPO ESPECIAL

BALAS ESPECIALES

Los miembros de la Rebelión Isotópica pueden adquirir Munición atómica en lugar de la munición habitual o la de los Irradiados. Una miniatura sólo puede llevar un tipo de munición.

Munición atómica

La Rebelión Isotópica es capaz de crear munición que utiliza energía nuclear. No preguntéis, es tan complejo que ni nos apetece inventarnos jerga sin sentido.

Reglas: el arma que utilice esta munición pasa a tener las Reglas especiales **Contaminante**, **Fusión** y **Veneno (3)**.

