

ASALIAH Ange rebelle 1635

DPT 5
DEF 5
FOI 3
CMD 6

Único

60

*Oficial *Infernalista 2/3
*Ángel
*Femenino *Mentalista
*Luciferino (satanista)

HABILIDADES ESPECIALES
*Carisma *Levitación
*Concentración *Terror
*Evasivo *Experto

ASALIAH Ange rebelle 1635

HECHIZOS
Azote de los creyentes
Disipado
Afecta a un único combatiente en contacto con el lemur. Sufre un daño igual al doble de su FE (no se tiene en cuenta la PR)

Nube nauseabunda
Disipado
Este hechizo crea un elemento decorativo circular de 3" de radio centrado sobre el lemur y que dura 3 turnos. Este elemento es Radial [Consumido (veneno - Duradero - 2/5)] y completamente

Poseción
Disipado
Afecta a un único combatiente en contacto con el lemur. El combatiente es Controlado. Puede anular este efecto si obtiene un 5 o un 6 lanzando un total de dados igual a su FE. Si su Fe es igual a 0, puede lanzar un dado y debe sacar un 6 para anular el hechizo.

SAMAEL Ange combattant 1635

DPT 5
DEF 5
FOI 3
CMD 4

Único

70

*Oficial *Luciferino
*Ángel (satanista)
*Masculino

HABILIDADES ESPECIALES
*Carisma *Maestro de armas
*Frenético *Regeneración 2
*Levitación

SUCCUBE 1635

DPT 5
DEF 5
FOI 3
CMD 1

Límite 3

29

*Independiente *Femenino
*Demonio *Luciferino (satanista)

HABILIDADES ESPECIALES
*Carisma *Rebote
*Evasivo

ASALIAH Ange rebelle 1635

TIR CBT DEF PR PV FOI CMD
- 4 5 0 12 3 6

PUNTOS DE VIDA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

ARMAS
Mirada perniciosa
Mirada

Toques	Daños
1	Ralentizado 2
2	Aturdido
3	Drenaje de vida 2
4	Inmovilizado
5	Consumido (fuego - 2/5)

ÓRDENES
Inspiración angélica
Activo - 3 CMD permanente - Único
Asaliah y sus aliados recuperan 8 PV cada uno.
* Vae soli
* Vae victis

AURAS
Aura de regeneración
Permanente - 6" radio - Satanistas
Los combatientes satanistas recuperan 1 PV en cada fase de preparación.

HELL DORADO

FICHE DE SORTS

SAMAEL Ange combattant 1635

TIR CBT DEF PR PV FOI CMD
- 5 5 0 14 3 4

PUNTOS DE VIDA
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14

ARMAS
Retribución
Daños espirituales

Toques	Daños
1	4
2	5
3	7
4	9
5	11

ÓRDENES
Elegido de Samael
Durante la fase de preparación Samael puede escoger a uno de los combatientes de su compañía. Hasta el final del turno, cada vez que este combatiente sufra daños Samael puede escoger sufrírselos él total o parcialmente. En este caso la PR de Samael no se tiene en cuenta. Samael sólo puede sufrir tantos puntos de daño como PV le queden. Esta orden no puede coger como blanco a un combatiente invulnerable.

Mortificación marcial
Activo - 1 CMD
Samael sufre 3 puntos de daño (la PR no se tiene en cuenta) cuando usa esta orden. Todos sus aliados obtienen +1 CBT hasta el final del turno.

Sacrificio final
Cuando Samael muere, todos sus aliados recuperan todos los PV perdidos. Además, su muerte no hace perder ningún punto de CMD a su compañía.

Vae Victis **Vae Soli**

SUCCUBE 1635

TIR CBT DEF PR PV FOI CMD
- 6 5 0 11 3 1

PUNTOS DE VIDA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

ARMAS
Látigos
Trinchante
Alargar 2
Primer golpe

Toques	Daños
1	3
2	4
3	4 + Dolor 2
4	8
5	6+ Derribado

ÓRDENES
Escudo de Injurias
Pasivo - 2 CMD
DEF 6 (en contacto) contra todos sus adversarios masculinos hasta el final del turno.

Furor Demoníaco
Activo - 2 CMD permanentes - Único
La súcubo obtiene +2 DPT, +2 CBT y +2 FE hasta el final de la

DAMNÉ DE LA PARESSE 1635

DPT 2
DEF 2
FOI 2
CMD -

Ilimité

*Soldado *Asexual
*Condenado *Luciferino (satanista)

HABILIDADES ESPECIALES

*Atracción 4 *Lento
*Despliegue avanzado 4 *Tenaz

13

DAMNÉ DE LA PARESSE 1635

DPT 2
DEF 2
FOI 2
CMD -

Ilimité

*Soldado *Asexual
*Condenado *Luciferino (satanista)

HABILIDADES ESPECIALES

*Atracción 4 *Lento
*Despliegue avanzado 4 *Tenaz

13

DAMNÉ DE LA PARESSE 1635

DPT 2
DEF 2
FOI 2
CMD -

Ilimité

*Soldado *Asexual
*Condenado *Luciferino (satanista)

HABILIDADES ESPECIALES

*Atracción 4 *Lento
*Despliegue avanzado 4 *Tenaz

13

AMBASSADEUR INFERNAL 1635

DPT 5
DEF 4
FOI 3
CMD 1

Límite 2

*Independiente *Masculino
*Demonio *Luciferino (satanista)

HABILIDADES ESPECIALES

*Guardaespaldas *Terror

30

DAMNÉ DE LA PARESSE 1635

TIR - CBT 3 DEF 2 PR 0 PV 18 FOI 2 CMD -

PUNTOS DE VIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18

ARMAS

Arma atada	Toques	Daños
Contundente	1	2
	2	3
	3	5
	4	7
	5	9

DAMNÉ DE LA PARESSE 1635

TIR - CBT 3 DEF 2 PR 0 PV 18 FOI 2 CMD -

PUNTOS DE VIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18

ARMAS

Arma atada	Toques	Daños
Trinchante	1	2
	2	3
	3	5
	4	7
	5	9

DAMNÉ DE LA PARESSE 1635

TIR - CBT 3 DEF 2 PR 0 PV 18 FOI 2 CMD -

PUNTOS DE VIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18

ARMAS

Arma atada	Toques	Daños
Perforante	1	2
	2	3
	3	5
	4	7
	5	9

AMBASSADEUR INFERNAL 1635

TIR - CBT 5 DEF 4 PR 0 PV 12 FOI 3 CMD 1

PUNTOS DE VIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

ARMAS

Garras	Toques	Daños
Trinchante	1	2
Golpes penetrantes 2	2	3
	3	5
	4	7
	5	9

ÓRDENES

Insinuación pèrfida
Libre - Variable
El embajador infernal puede anular un uso de la orden Vae Soli o Vae Victis por un coste de CMD igual, el coste debe pagarse antes de que la orden haya sido resuelta.

Bajo su protección
Pasivo - 1 CMD
El embajador infernal obtiene la habilidad Resistencia 4, durante el siguiente ataque (a distancia o CaC), si al menos le ha causado un toque, contra uno de estos tipos de daño: perforante, trinchante o contundente. La elección ha de hacerse cuando se activa la orden. Si un embajador infernal utiliza esta orden mientras está bajo el efecto de una orden igual anterior los efectos no se acumulan, simplemente se modifica el tipo de daños.

DAMNÉ DE LA COLÈRE

1635

DPT 5
DEF 4
FOI 2
CMD -

Illimité

*Soldado *Masculino
*Condenado *Luciferino (satanista)

HABILIDADES ESPECIALES
*Furioso

14

DAMNÉ DE LA COLÈRE

1635

DPT 5
DEF 4
FOI 2
CMD -

Illimité

*Soldado *Masculino
*Condenado *Luciferino (satanista)

HABILIDADES ESPECIALES
*Furioso

14

DAMNÉ DE LA COLÈRE

1635

DPT 5
DEF 4
FOI 2
CMD -

Illimité

*Soldado *Masculino
*Condenado *Luciferino (satanista)

HABILIDADES ESPECIALES
*Furioso

14

GRAND DAMNÉ DE LA COLÈRE

1635

DPT 5
DEF 3
FOI 3
CMD -

Limite 2

*Independiente *Luciferino
*Condenado (satanista)
*Asexual

HABILIDADES ESPECIALES
*Bloqueo *Incontrolable
*Frenético *Terror
*Furioso

26

DAMNÉ DE LA COLÈRE

1635

TIR CBT DEF PR PV FOI CMD
- 4 4 0 9 2 -

PUNTOS DE VIDA
1 2 3 4 5 6 7 8 9

ARMAS

Armas injertadas	Toques	Daños
Contundentes	1	3
Perforantes	2	4
Trinchantes	3	6
Primer Golpe	4	8
	5	10

DAMNÉ DE LA COLÈRE

1635

TIR CBT DEF PR PV FOI CMD
- 4 4 0 9 2 -

PUNTOS DE VIDA
1 2 3 4 5 6 7 8 9

ARMAS

Armas injertadas	Toques	Daños
Contundentes	1	3
Perforantes	2	4
Trinchantes	3	6
Primer Golpe	4	8
	5	10

DAMNÉ DE LA COLÈRE

1635

TIR CBT DEF PR PV FOI CMD
- 4 4 0 9 2 -

PUNTOS DE VIDA
1 2 3 4 5 6 7 8 9

ARMAS

Armas injertadas	Toques	Daños
Perforantes	1	3
Trinchantes	2	4
Primer Golpe	3	6
	4	8
	5	10

GRAND DAMNÉ DE LA COLÈRE

1635

TIR CBT DEF PR PV FOI CMD
- 7 3 0 20 3 -

PUNTOS DE VIDA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

ARMAS

Armas injertadas	Toques	Daños
Perforantes	1	4
Trinchantes	2	6
Alargar 2 primer golpe	3	8
	4	10
	5	12

FOULQUES LE NOIR

Équarisseur 1635



DPT 3
DEF 3
FOI 2
CMD 1

Único

- *Independiente
- *Luciferino
- *Demonio
- (satanista)
- *Masculino

HABILIDADES ESPECIALES

- *Combate defensivo
- *Protector
- *Maestro de armas
- *Rebote

26

©2007 Asmodée Éditions. Tous droits réservés.

DAMNÉ DE LA GOURMANDISE

1635



DPT 6
DEF 4
FOI 2
CMD -

Transformación (avoir été un adversaire et adversaire damné de la gourmandise obèse)

Illimite

- *Soldado
- *Asexual
- *Condenado
- *Luciferino (satanista)

17

©2007 Asmodée Éditions. Tous droits réservés.

DAMNÉ DE LA GOURMANDISE OBÈSE

1635



DPT 2
DEF 6
FOI 2
CMD -

Transformación (avoir été un adversaire et adversaire damné de la gourmandise obèse)

- *Soldado
- *Asexual
- *Condenado
- *Luciferino (satanista)

HABILIDADES ESPECIALES

- *Lento
- *Tenaz
- *Invulnerable

0

©2007 Asmodée Éditions. Tous droits réservés.

GRAIN DE SABLE

Serviteur insupportable 1635



DPT 4
DEF 6

Único

- *Lemur
- *Incrédulo
- *Asexual
- *Mentalista

HABILIDADES ESPECIALES


- *Liberto
- *Insignificante
- *Todoterreno
- *Insumiso
- *Inofensivo
- *Invulnerable
- *Escurridizo
- *Terror 2

13

©2008 Asmodée Éditions. Tous droits réservés.

FOULQUES LE NOIR

Équarisseur 1635



TIR CBT DEF PR PV FOI CMD

- 5 3 2 9 2 1

PUNTOS DE VIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9

ARMAS

Serrucho
Trinchante

Toques	Daños
1	Drenaje de vida 2
2	Drenaje de vida 3
3	Drenaje de vida 4
4	Drenaje de vida 5
5	Drenaje de vida 6

ÓRDENES

Cirugía hostil

1 CMD permanente - Único

Esta orden sólo puede usarse cuando un combatiente contrario está herido dentro de un radio de 8". A partir de la siguiente fase de preparación y hasta el final de la partida el camicero obtiene +1 DPT, +2 CBT, +1 DEF y +1 FE.

DAMNÉ DE LA GOURMANDISE

1635



TIR CBT DEF PR PV FOI CMD

- 5 4 0 8 2 -

PUNTOS DE VIDA

1 2 3 4 5 6 7 8

ARMAS

Boca abierta
Absorción

Toques	Daños
1	4
2	2+ Aturdido
3	Engullido
4	6
5	Inmovilizado

DAMNÉ DE LA GOURMANDISE OBÈSE

1635



TIR CBT DEF PR PV FOI CMD

- 3 6 0 3 2 -

PUNTOS DE VIDA

1 2 3


ARMAS

Boca abierta
Absorción

Toques	Daños
1	3
2	5
3	7
4	9
5	11

GRAIN DE SABLE

Serviteur insupportable 1635



DEF PR PV

6 0 4

PUNTOS DE VIDA

1 2 3 4

AURAS

Aura de aneurisma

Permanente - 8" de radio - Mentalistas

Durante la fase de preparación, Gafé impide a todos los mentalistas utilizar sus auras durante el siguiente turno. Por cada aura que posea un combatiente se lanza 1d6. Con un resultado de 6 Gafé sufre 1 punto de daño (la PR no se tiene en cuenta). Si muere durante una fase de preparación, las auras quedan inutilizadas durante el siguiente turno.

Si Gafé acepta sufrir 1 punto de daño, puede inmunizar de esta aura a un Mentalista aliado hasta el final del turno.

TSILLA
Ange brisé 1635

DPT 4
DEF 4
FOI 1
CMD 5

Unique

40

*Oficial *Infernalista 2/3
*Angel
*Femenino *Mentalista
*Luciferino (satanista)

HABILIDADES ESPECIALES
*Concentración *Huidizo
*Experto

©2008 Asmodee Editions. Tous droits réservés.

TSILLA
Ange brisé 1635

HECHIZOS
Orden calumniosa
Disipado
Afecta a un único combatiente (oficial o independiente) en contacto con el lemur. El combatiente queda Aturdido de inmediato. No afecta a los soldados.

Nube densa
Disipado
Este hechizo crea un elemento decorativo circular permanente de 3" de radio, centrado sobre el lemur. Todos los combatientes presentes en esta zona sufren 2 puntos de daño (la PR no se tiene en cuenta). Este elemento es Mortal (Los Demonios y Condenados son inmunes).

Espujo
Disipado
Afecta a un único combatiente en contacto con el lemur. El combatiente sufre 1d6 + 1 puntos de daños (la PR no se tiene en cuenta).

12

Ilimité

*Soldado *Asexual
*Demonio *Luciferino (satanista)

HABILIDADES ESPECIALES
*Regeneración 8 *Despliegue avanzado 4
*Impresionante *Emboscada
*Terror

©2008 Asmodee Editions. Tous droits réservés.

DÉMON DE CHAIR
1635

DPT 4
DEF 3
FOI 2
CMD -

Ilimité

12

*Soldado *Asexual
*Demonio *Luciferino (satanista)

HABILIDADES ESPECIALES
*Regeneración 8 *Despliegue avanzado 4
*Impresionante *Emboscada
*Terror

©2008 Asmodee Editions. Tous droits réservés.

PLEUREUSE
1635

DPT 4
DEF 3
FOI 3
CMD 1

Limite 2

18

*Independiente *Luciferino (satanista)
*Condenado *Mentalista
*Femenino *Mentalista

HABILIDADES ESPECIALES
*Evasivo *Rebote 2
*Huidizo *Terror 2

©2008 Asmodee Editions. Tous droits réservés.

TSILLA
Ange brisé 1635

TIR CBT DEF PR PV FOI CMD
- 4 4 0 II 1 5

PUNTOS DE VIDA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

ARMAS
Puñal
Perforante

Toques	Daños
1	1
2	2
3	2
4	Aturdido
5	3

ÓRDENES
Un corazón sin reproche
Libre - 2 CMD permanentes - Único
Tsilla se desplaza inmediatamente, sin importar el terreno, los combatientes, las zonas de control y sin causar ninguna reacción por parte de los enemigos en contacto que pueda encontrarse por el camino (debe acabar en una zona despejada y fuera de zonas de control enemigas)

*Vae soli
*Vae victis

AURAS
Aura de conciencia
Permanente - 4" radio
Los combatientes sufren una penalización de -1 FE.

HELL DORADO

FICHE DE SORTS

DÉMON DE CHAIR
1635

TIR CBT DEF PR PV FOI CMD
- 3 3 0 8 2 -

PUNTOS DE VIDA
1 2 3 4 5 6 7 8

ARMAS
Ataques corporales
Contundentes

Toques	Daños
1	1
2	3
3	Aturdido
4	9
5	5+ Derribado

PLEUREUSE
1635

TIR CBT DEF PR PV FOI CMD
- - 3 0 10 3 1

PUNTOS DE VIDA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

AURAS
Aura de lamentación
Temporal - Activo - 8" radio - Residual - Luciferinos y Fe 3 o más (inmunes)
Los combatientes no luciferinos y que no posean al menos 3 de Fe sufren una penalización de -1 CBT y -1 TIR.

Aura de torno espiritual
Permanente - Todo el campo de batalla - Adversarios
Cada vez que un adversario gasta puntos de CMD para usar una orden, sufre un total de puntos de daño igual a este gasto (la Protección no se tiene en cuenta). Las órdenes Vae Victis y Vae Soli no se ven afectadas. Los efectos de 2 auras de torno espiritual no son acumulables.
Si un adversario paga el coste de una de sus órdenes y muere debido a esta aura, la orden por la cual pagó entrará en vigor.

GRAND DAMNÉ DE L'ORGUEIL

1635

DPT
5
DEF
4
FOI
2
CMD
-
Asocié (damné de l'orgueil)
0

©2008 Asmodée Éditions, Tome 1007 - Les Diables

*Independiente	*Luciferino
*Condenado	(satanista)
*Masculino	

HABILIDADES ESPECIALES

*Bloqueo	*Regeneración
*Furioso	

DAMNÉ DE L'ORGUEIL

1635

DPT
4
DEF
3
FOI
2
CMD
1
Limité 3
42

©2008 Asmodée Éditions, Tome 1007 - Les Diables

*Independiente	*Luciferino
*Condenado	(satanista)
*Masculino	*Mentalista

HABILIDADES ESPECIALES

*Esquivar 2	*Huidizo
-------------	----------

GRAND DAMNÉ DE L'ORGUEIL

1635

TIR
-
CBT
6
DEF
4
PR
0
PV
16
FOI
2
CMD
-

©2008 Asmodée Éditions, Tome 1007 - Les Diables

PUNTOS DE VIDA

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14 15 16

ARMAS

Arma	Toques	Daños
sobredimensionada	1	4
Trinchante	2	5
	3	7
	4	9
	5	11

ORDENES

Desafío

Pasivo - 1 CMD

Esta orden sólo puede utilizarse cuando el Gran Condenado del orgullo está atrapado con un único adversario. Ningún combatiente (aliado o enemigo) puede estar en contacto con ninguno de éstos dos. Ninguno de los dos puede huir. Los efectos de esta orden duran hasta que uno de los dos combatientes muere. Ningún combatiente aliado o enemigo puede entrar en contacto con estos dos combatientes. Los aliados que estuvieran en contacto con ellos en el momento en que la orden entra en vigor, dejan de considerarse que están en contacto y deberán, en la medida de lo posible, ser desplazados en el momento de su activación para reflejar tal situación. Mientras sean afectados por esta orden, los combatientes implicados están inmunizados a todo efecto que pudiera hacerles romper el contacto, a excepción de un derribo provocado por uno de ellos. En este último caso el combatiente que está en pie deberá continuar el combate en su próxima activación con el combatiente derribado.

Vo tenía razón

Si el Condenado del orgullo al cual está asociado muere, este combatiente adopta la habilidad Coraje hasta el final de la partida.

DAMNÉ DE L'ORGUEIL

1635

TIR
-
CBT
3
DEF
3
PR
1
PV
9
FOI
2
CMD
1

©2008 Asmodée Éditions, Tome 1007 - Les Diables

PUNTOS DE VIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9

ARMAS

Arma	Toques	Daños
Verborrea y conversación	1	1
Sonido	2	Lento 2
Golpes penetrantes 3	3	Aturido
	4	Dolor 2
	5	Inmovilizado

ORDENES

Vo tenía razón

Si el Gran Condenado del orgullo al cual está asociado muere, este combatiente adopta la habilidad Coraje hasta el final de la partida.

AURAS

Aura de temeridad

Permanente - 6" radio - Aliados

Los combatientes aliados obtienen +1 CBT

Aura de acusación

Temporal Activo - 8" radio - Residual - Instantáneo

Se elige a un combatiente contrario y al condenado del orgullo o a un combatiente aliado. Hasta el final del turno se considera que el combatiente aliado posee la habilidad Atracción 6 contra el combatiente enemigo elegido.