## WARHAMMER 40,000

# **CODEX: GENESTEALER CULTS**

### Actualización oficial versión 1.1

A pesar de que nos esforzamos para que nuestras reglas sean perfectas, a veces se cuelan errores o la intención de una regla no queda tan clara como pretendíamos. Estos documentos recopilan correcciones a las reglas así como las respuestas a las preguntas más frecuentes de los jugadores. Dado que se actualizan regularmente, las versiones están numeradas y los cambios respecto de la versión anterior se destacan en color magenta. Cuando aparezca una letra junto al número, por ejemplo 1.1a, indicará que ese documento tiene una actualización local, presente sólo en ese idioma.

#### **ERRATA**

**Pág. 38** – Emboscada del culto Añade la siguiente frase:

"Juego equilibrado: En el Juego equilibrado, las unidades desplegadas en emboscada usando esta regla cuentan como si estuvieran desplegadas en el campo de batalla a efectos de Reservas tácticas."

**Pág. 39** – Emboscada del culto, Revelar marcadores de emboscada

Cambia la última frase del primer párrafo por: "Ten en cuenta que, a menos que estas unidades se hayan movido durante esta fase de movimiento, no cuentan como si hubieran movido en su fase de movimiento a efectos de cualquier regla, como por ejemplo al disparar armas Pesadas."

**Pág. 41** – Magus, Líder espiritual Cambia la habilidad por:

"Las unidades **Culto>** (excepto los **Psíquicos**) a 6" o menos de cualquier miniatura **Magus Culto>** amiga al inicio de la fase psíquica de tu oponente pueden intentar negar un poder psíquico manifestado a 12" o menos de ellos esa fase como si ellos fueran un **Psíquico** (mide el alcance hasta cualquier miniatura de la unidad)."

**Pág. 50** – Locus, Guardaespaldas incuestionable Cambia la primera frase por:

"Cada vez que una miniatura Personaje <Culto> (excepto un Locus) pierda una herida mientras se encuentre a 3" o menos de cualquier Locus <Culto> amigo, puedes elegir que uno esos Locuses use esta habilidad en lugar de usar la habilidad Lealtad incondicional (pág. 38)."

**Pág. 55** – Atalan Jackals, descripción de la unidad. Cambia la segunda frase por:

"Puede incluir hasta 4 Atalan Jackals adicionales (**Potencia de unidad +3**) o hasta 8 Atalan Jackals adicionales (**Potencia de unidad +6**)."

**Pág. 58** – Cult Leman Russ, Salidas de plasma de emergencia

Cambia la segunda frase por:

"En su lugar, por cada resultado para impactar de 1 el portador sufre 1 herida mortal después de que todos los disparos de su arma se hayan resuelto."

Pág. 60 – Cult Chimera, Transporte

Añade la siguiente frase:

"Cada Heavy Weapons Team **Astra Militarum** ocupa el espacio de otras dos miniaturas y cada **Ogryn** ocupa el espacio de otras tres miniaturas."

**Pág. 62** – Equipo de los Cultos, Láser de minería Cambia el atributo de Daño del arma a "1D6".

Pág. 68 – Brood Brothers

Añade la siguiente frase al párrafo final: "Los beneficios de mando de un Destacamento de Apoyo auxiliar no se ven afectados."

Añade los siguientes párrafos al final de las reglas de Brood Brothers:

#### "Órdenes

Las unidades Brood Brothers que tengan las habilidades Voz de mando o Órdenes de tanque (ver Codex: Astra Militarum) no pueden dar órdenes a ninguna unidad que tenga la clave de facción Genestealer Cults, ni pueden dar órdenes a unidades a las que no hubieran podido dar órdenes antes de que recibieran la clave Brood Brothers (por ej. un Company Commander Brood Brothers no puede dar una orden a una unidad Ogryn Brood Brothers o a una unidad Tempestus Scions Brood Brothers).

#### **Transportes**

Los Taurox Primes Brood Brothers sólo pueden transportar 10 miniaturas Officio Prefectus Infantería Brood Brothers o 10 minituras Infantería que hayan reemplazado su clave Militarum Tempestus por Brood Brothers."

#### Pág. 70 – Llegaron desde abajo

Añade la siguiente frase:

"Cualquier unidad desplegada bajo tierra de esta forma no puede llegar al campo de batalla durante la primera ronda de batalla. Sólo puedes usar esta Estratagema una vez por batalla."

### Pág. 70 – Acechar en las sombras

Cambia la tercera frase por:

"Hasta el final de la fase, las miniaturas enemigas sólo pueden disparar a esa unidad si es la unidad enemiga más cercana visible para ellas."

#### Pág. 71 – Yacer esperando

Añade las siguientes dos frases:

"Usa esta Estratagema cuando despliegues una unidad de tu ejército como refuerzos que tenga la hablidad Emboscada del culto y que se desplegara bajo tierra."

#### Pág. 71 – Una emboscada perfecta

Añade la siguiente frase:

"No puedes usar esta Estratagema en una unidad que haya desembarcado de un **Transporte** este turno."

# Pág. 72 – Un plan que tarda generaciones

Añade la siguiente frase:

"Sólo puedes usar esta Estratagema una vez por batalla."

Nota del diseñador: Esta publicación se imprimió antes de que se realizaran los cambios a la Estratagema Drukhari "Agentes de Vect". Para hacer que esta Estratagema sea diferente y a la vez mantener el equilibro de juego, hemos decidido hacer que sea de un sólo uso en lugar de aumentar su coste en puntos de mando.

## Pág. 73 – Masacre Mental

Cambia la última frase de este poder psíquico por: "A continuación cada jugador tira 1D6 y suma el atributo Liderazgo de su miniatura a su resultado; si tu total es mayor, la unidad de la miniatura enemiga sufre 1 herida mortal; si la miniatura seleccionada sigue viva repite este proceso (cada jugador tira 1D6 y suma su Liderazgo respectivo) hasta que o bien la miniatura elegida sea destruida o tu oponente obtenga un resultado de 6, y/o el resultado de tu oponente sea igual o superior al tuyo."

#### Pág. 73 – Hipnosis de masas

Añade la siguiente frase:

"Si el blanco tiene una regla que le permite luchar primero en la fase de combate, incluso si no ha cargado, en lugar de luchar último en la fase de combate, lucha como si no tuviera esa habilidad y no hubiera cargado."

#### Pág. 73 – Control mental

Cambia la tercera y cuarta frases por las siguientes: "si el resultado es menor que el atributo Liderazgo de esa miniatura, no sucede nada, pero si lo iguala o supera, esa miniatura puede, o bien disparar como si fuese tu fase de disparo, o bien realizar un único ataque de combate como si fuese la fase de combate. En cualquiera de estos casos, considera la miniatura como si fuese una unidad separada que forma parte de tu ejército mientras dispara o realiza ese ataque de combate."

# **Pág. 75** – Garra oxidada: Toque entrópico Cambia la primera frase por:

"Cada vez que obtienes un resultado para herir sin modificar de 6 en la fase de combate por una miniatura de una unidad **Garra Oxidada** amiga mientras se encuentre a 6" o menos de tu Señor de la guerra, el atributo Factor de Penetración de ese ataque mejora en 1 (p. ej., FP 0 se convierte en FP -1, FP -1 se convierte en FP -2, etc)."

# **Pág. 76** – Amuleto de la sierpe del vacío Cambia la segunda frase por:

"Adicionalmente, las unidades enemigas no pueden realizar Disparo defensivo contra la unidad del portador."

**Pág. 78** – Valores en puntos, Brood Brothers Infantry Squad

Cambia el valor de miniaturas por unidad por "10-20".

**Pág. 78** – Valores en puntos, Achilles Ridgerunnners Cambia el número de miniaturas por unidad a "1-3".

### FAQs

P: ¿Las unidades de Destacamentos Brood Brothers tienen restringido usar Órdenes de Regimiento, o todas las órdenes? R: No pueden usar las Órdenes de Regimiento, pero pueden usar otras órdenes. Ten en cuenta la errata de la página anterior que aclara qué unidades pueden dar y recibir estas órdenes.

P: ¿Pueden las unidades Brood Brothers de un Destacamento Genestealer Cults ser el blanco de órdenes dadas por unidades con la habilidad Voz de mando u Órdenes de tanque de los Destacamentos Brood Brothers amigos?
R: Sí.

P: Las unidades en Destacamentos ASTRA MILITARUM amigos obtienen la clave BROOD BROTHERS si no tienen la clave MILITARUM TEMPESTUS o <REGIMIENTO>. Si alguna de esas unidades que anteriormente no podía recibir órdenes (como los Ogryns) recibe la clave BROOD BROTHERS, ¿puede ahora recibir órdenes?

R: No.

P: Si usas una Estratagema para evitar que se resuelva la Estratagema de un oponente (p. ej., Un plan que tarda generaciones) que sólo puede usarse una vez como Marea de traidores, ¿esa Estratagema cuenta como si se hubiera usado y, por tanto, no se puede usar de nuevo durante el resto de la batalla?

R: No.

P: ¿Se pueden colocar marcadores de emboscada unos sobre otros sobreponiéndose parcialmente?

R: No.

P: En una partida de Juego equilibrado, ¿se puede usar la Estratagema Repetición de mando para repetir el 1D6 al usar la Estratagema Los Primeros Malditos?

R: No. Los Primeros Malditos requiere una tirada de dados antes de la batalla, esa tirada de dados se considera una tirada de dados de Misión a efectos de las reglas de Límites de mando.

P: Respecto a los marcadores de emboscada y revelarlos, ¿cuál es el orden correcto si un jugador tiene otras interacciones que se producirían a la vez (p. ej., Cristal de materia oscura)? R: Revelar marcadores de emboscada es el último paso, cuando ya se han completado el resto de las interacciones de "final de la fase de movimiento".

P: Como un Taurox Prime Brood Brothers reemplaza todas las apariciones de MILITARUM TEMPESTUS con Brood Brothers, ¿puede transportar ahora miniaturas Brood Brothers?

R: No. Puede transportar 10 miniaturas *Infantería Officio Prefectus* o 10 miniaturas que reemplacen su clave *Militarum Tempestus* por *Brood Brothers*.

P: Si una miniatura sufre una herida mortal como resultado del poder psíquico Masacre Mental, pero no pierde una herida debido a una habilidad como Asquerosamente resistente, ¿continúa el poder Masacre Mental?
R: Sí.

P: ¿Puedes usar la Estratagema Una emboscada perfecta al desplegar una unidad en emboscada cuando está desplegada en el campo de batalla a 1" o menos de un marcador de emboscada? R: Sí.

P: En una partida de Juego equilibrado, ¿puedo usar Estratagemas como Llegaron desde abajo para incrementar la cantidad de las unidades desplegadas bajo tierra más allá de los límites normales de las Reservas Tácticas?

R: Sí. Los límites de las Reservas Tácticas relativos a este tema son, específicamente, los que hablan del despliegue, mientras que esta Estratagema se usa una vez iniciada la batalla.

P: Al desplegar miniaturas en coherencia de unidad como resultado de la Estratagema Refuerzos del culto, ¿es necesario que cada miniatura se despliegue en coherencia con una miniatura de esa unidad que ya estuviera en juego al inicio de la fase?
R: Sí.

P: ¿Con cuantas pistolas automáticas puede ir armado un Atalan Jackal?

R: Cuando la opción de equipo indica que "la misma miniatura no puede elegir dos veces la misma arma", se refiere a las armas elegidas de la lista de *Armas de Atalan*, y no incluye las pistolas automáticas con las que la miniatura va armada desde el principio. Por tanto, un Atalan Jackal puede elegir una pistola automática de esta lista, además de aquella con la que ya va armado.

P: Si una unidad **Psíquico** que incluye miniaturas con un atributo Heridas de 1 sufre una herida del rifle de francotirador silenciador del Sanctus, ¿cómo se resuelve el Peligros del warp resultante?

R: Si la unidad pierde alguna herida como resultado de un ataque con esta arma (en el caso de una unidad **Psíquico** con miniaturas de una única herida, significa esencialmente "si alguna miniatura fue destruida como resultado de un ataque con esta arma"), la unidad sufre Peligros del warp. Ten en cuenta que la unidad sólo sufre Peligros del warp después de que el ataque se haya resulto; por tanto, si la última miniatura de esa unidad fue destruida por el ataque, no queda ninguna unidad en el campo de batalla que pueda sufrir Peligros del warp (por tanto esta habilidad no puede causar que una unidad **Psíquico** "explote" si el ataque destruye la úlitma miniatura en una unidad antes de que sufra Peligros del warp).

P: Si elijo como blanco del poder psíquico Control mental a una miniatura enemiga cuya unidad se encuentre a 1" o menos de otra unidad enemiga, ¿puedo elegir disparar con esa miniatura si el poder se manifiesta con éxito y supero su atributo Liderazgo en la tirada de 3D6?

R: Como en ese momento esa miniatura se trata como si formara parte de tu ejército, seguiría todas las reglas normales para unidades que realizan ataques de disparos mientras están a 1" o menos de alguna unidad enemiga, así que la respuesta a esa pregunta es que no a menos que estés disparando un arma tipo Pistola (o alguna otra arma a distncia que pueda dispararse incluso si las unidades enemigas se encuentran a 1" o menos). Ten en cuenta que la miniatura podría seguir realizando un único ataque de combate en su lugar.