CODEX: GENESTEALER CULTS

Versión Indomitus 1.1

En estos documentos recogemos correcciones a las reglas y nuestras respuestas a las preguntas frecuentes de los jugadores. Estas correcciones suelen ser actualizaciones necesarias debido a la salida de productos nuevos o a comentarios y críticas de la comunidad; podrás identificarlas por el asterisco que precede a la referencia de página. En otras ocasiones, estas correcciones son una fe de erratas dedicada a corregir errores o esclarecer una regla que no estaba tan clara como podría.

Dado que se actualizan con regularidad, las versiones están numeradas; cuando un número de versión tiene una letra (p. ej., 1.1a), quiere decir que es una corrección local, solo en ese idioma, para clarificar un problema de traducción u otra corrección menor. Cuando se revise un documento, el número de versión se incrementará y las nuevas actualizaciones se destacarán en azul, mientras que las nuevas FAQs y fe de erratas nuevas se destacarán en magenta.

ACTUALIZACIONES Y ERRATAS

***Pág. 38** – Habilidades, Emboscada del culto
Añade la siguiente frase:
"*Juego equilibrado: En el Juego equilibrado, las unidades desplegadas en emboscada usando esta regla no cuentan como Reservas estratégicas ni unidades de Refuerzos.*"

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)."

***Págs. 43 y 62** – Jackal Alphus y lista de armas a distancia, Rifle de francotirador Jackal, habilidades
Cambia la primera frase por:
"Al elegir blanco para esta arma, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, señor!."

Pág. 50 – Locus, habilidades, 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. 51** – Sanctus, habilidades, Capa de camuflaje
Cambia la primera frase por:
"Cuando se efectúe un ataque a distancia contra esta miniatura mientras recibe el beneficio de la cobertura, suma un 1 adicional a cualquier tirada de salvación contra dicho ataque."

***Págs. 51 y 63** – Sanctus y lista de armas a distancia, rifle francotirador silenciador, habilidades
Cambia la primera frase por:
"Al elegir blanco para esta arma, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, señor!."

Pág. 52 – Kelermorph, habilidades, Gestas heroicas, inspiración heroica
Cambia esta habilidad por:
"Si esta miniatura elimina alguna miniatura enemiga con sus armas a distancia, hasta el final de la fase, después de resolver sus ataques, repite las tiradas para impactar de 1 en ataques realizados por unidades **Infantería <Culto>** amigas a 6" o menos de esta miniatura."

***Pág. 52** – Kelermorph, habilidades, Pistolero
Cambia la primera frase por:
"Al elegir blanco para un ataque a distancia efectuado por esta miniatura, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, señor!."

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, habilidades, 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. 58** – Cult Leman Russ, habilidades, Avance demoledor
Elimina la segunda frase.

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 – Lista de armas a distancia, Láser de minería
Cambia el atributo Daño del arma a "1D6".

Pág. 68 – Brood Brothers
*Cambia la penúltima frase por:
"**"**Los destacamentos **Brood Brothers** no obtienen Beneficios de mando

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** solo pueden transportar 10 miniaturas **Officio Prefectus Infantería Brood Brothers** o 10 minituras **Infantería** que hayan reemplazado su clave **Militarum Tempestus** por **Brood Brothers**."

***Pág. 69** – Credos de culto, El Culto Colmena: Militantes disciplinados, texto de reglas
Cambia la primera frase por
"Cuando falles un chequeo de mortal por una unidad con este Credo de culto, hasta el final de la fase, reduce a la mitad (redondeando hacia abajo) el número de miniaturas de esa unidad que huyen debido a chequeos de desgaste".

Pág. 70 – Estratagemas, Llegaron desde abajo, texto de reglas
Añade las siguientes frases:
"Cualquier unidad desplegada bajo tierra de esta forma no puede llegar al campo de batalla durante la primera ronda de batalla, y en una partida equilibrada, si no ha llegado desde bajo tierra al final de la tercera ronda de batalla contará como si hubiera sido eliminada. Solo puedes usar esta Estratagema una vez por batalla."

Pág. 70 – Estratagemas, Acechar en las sombras, texto de reglas
Cambia la tercera frase por:
"Hasta el final de la fase, las miniaturas enemigas solo pueden disparar a esa unidad si es la unidad enemiga más cercana visible para ellas."

Pág. 71 – Estratagemas, Yacer esperando, texto de reglas
Cambia la primera frase por:
"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 – Estratagemas, Una emboscada perfecta, texto de reglas
Añade la siguiente frase:
"No puedes usar esta Estratagema en una unidad que haya desembarcado de un **Transporte** este turno."

Pág. 72 – Estratagemas, Un plan que tarda generaciones, texto de reglas
Añade la siguiente frase:
"Solo 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 solo uso en lugar de aumentar su coste en puntos de mando.*

Pág. 75 – Disciplina Mente progenie, Masacre mental, texto de reglas
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 eliminada o tu oponente obtenga un resultado de 6, y/o el resultado de tu oponente sea igual o superior al tuyo."

Pág. 75 – Disciplina Mente progenie, 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. 75 – Disciplina Mente progenie, 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. 77 – Rasgos de Culto de Señor de la Guerra, 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. 78 – Reliquias sagradas del Culto, Amuleto de la sierpe del vacío, texto de reglas
Cambia la segunda frase por:
"Adicionalmente, las unidades enemigas no pueden realizar Disparo defensivo contra la unidad del portador."

***Pág. 78** – Reliquias sagradas del Culto, Perdición del opresor, habilidades
Cambia la primera frase por:
"Al elegir blanco para esta arma, puedes ignorar la regla ¡Cuidado, señor!."

Pág. 80 – Valores en puntos, Tropas, Brood Brothers Infantry Squad
Cambia el valor de miniaturas por unidad por "10-20".

Pág. 80 – Valores en puntos, Achilles Ridgerunner
Cambia el número de miniaturas por unidad a "1-3".

***Pág. 109** – Credos de los cultos, la Garra oxidada: Supervivientes nómadas
Cambia la segunda frase de este Credo de culto por:
"Si una unidad **Motorista** con este Credo de culto Avanza, hasta el final del turno todas las miniaturas de dciha unidad tratan todas las armas Pistola y Fuego rápido con las que estén equipadas como armas de Asalto. Además, las miniaturas **Motorista** con este Credo de culto no sufren la penalización a sus tiradas para impactar por Avanzar y disparar con armas de Asalto."

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: Si usas una Estratagema para evitar que se resuelva la Estratagema de un oponente (p. ej., Un plan que tarda generaciones) que solo 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: 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: 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: Puedes usar estratagemas como Llegaron desde abajo para aumentar el número de unidades desplegadas bajo tierra más allá de los límites normales de las Reservas tácticas y las unidades de Refuerzos?
R: Sí. Los límites relacionados con esto se aplican específicamente al despliegue, mientras que esta estratagema se puede usar una vez la batalla ha empezado.

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 otras miniaturas de esa unidad que ya estuvieran 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 de la disformidad 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 eliminada como resultado de un ataque con esta arma"), la unidad sufre Peligros de la disformidad. Ten en cuenta que la unidad solo sufre Peligros de la disformidad después de que el ataque se haya resulto; por tanto, si la última miniatura de esa unidad fue eliminada por el ataque, no queda ninguna unidad en el campo de batalla que pueda sufrir Peligros de la disformidad (por tanto esta habilidad no puede causar que una unidad **Psíquico** "explote" si el ataque elimina la úlitma miniatura en una unidad antes de que sufra Peligros de la disformidad).

P: Si elijo como blanco del poder psíquico Control mental *a una miniatura enemiga cuya unidad se encuentre dentro de la zona de amenaza 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.

P: La reliquia Regalo del más allá suma +2 a la tirada para herir. ¿Cómo funciona exactamente puesto que estas tiradas no pueden ser modificadas más que por -1 o +1?
R: Mientras que las tiradas para impactar o para herir no pueden se modificadas por más de -1 o +1, este límite tiene efecto después de que se hayan aplicado todos los modificadores aplicables, y algunos de ellos pueden cancelarse entre sí.

Por ejemplo, si una miniatura ataca con Regalo del más allá, que proporciona un modificador +2 a las tiradas de herida, y elige como blanco a una unidad que tiene una regla que aplica un modificador de -1 a la tirada para herir, tras aplicar ambos modificadores a la tirada el resultado final será +1.