REGLA DE EJÉRCITO

Los Cultos Genestealer mantienen sus efectivos cuidadosamente ocultos de sus opresores hasta que llega el glorioso Día de la Ascensión. Cuando finalmente emergen para combatir, es después de años de meticulosos planes y de adquirir un conocimiento íntimo del campo de batalla para obtener ventajas tácticas. Mientras se desarrolla la batalla, sus refuerzos surgen de las sombras, llamados a la guerra por la mente de progenie.

EMBOSCADA DEL CULTO

Si tu facción de ejército es **Cultos Genestealer**, siempre que una unidad con esta habilidad sea eliminada, tira 1D6, sumando 3 al resultado si es una unidad **Línea de batalla**. Con un 4+, esa unidad se coloca en Emboscada del Culto y puedes colocar un marcador de Emboscada del Culto en cualquier punto del campo de batalla que esté horizontalmente a más de 9" de todas las unidades enemigas (si esto no es posible, no se coloca ningún marcador).

Si una miniatura enemiga (excepto miniaturas **Aeronave**) termina cualquier tipo de movimiento a 9" o menos de un marcador de Emboscada del Culto que has colocado, ese marcador se retira del campo de batalla. Al final del paso de refuerzos de la siguiente fase de movimiento de tu oponente, por cada uno de tus marcadores de Emboscada del Culto que aún siga en el campo de batalla, puedes elegir una unidad de tu ejército que esté en Emboscada del Culto y devolverla al campo de batalla usando la habilidad Despliegue rápido, con todas sus miniaturas y heridas iniciales, y con al menos una de sus miniaturas tocando el marcador de Emboscada del Culto (después, ese marcador se retira del campo de batalla).

Los **Personajes** anexados a una unidad con esta habilidad no vuelven junto a esa unidad si esta regresa al campo de batalla tal como se ha descrito arriba (solo vuelve la unidad Guardaespaldas).

Nota de diseño: *Siempre que una unidad con esta habilidad sea eliminada, activa todas las reglas que se aplican cuando una unidad es eliminada. Por ejemplo, si hay una regla que otorga 1PV a un jugador cuando una unidad enemiga es eliminada, y una unidad con esta habilidad es eliminada, devuelta al campo de batalla gracias a esta habilidad y después eliminada otra vez, el oponente obtendrá 2PV. Para los marcadores de Emboscada del Culto deberían usarse marcadores circulares de 32mm de diámetro.*

HERMANOS DE PROGENIE

Mediante la astucia y la pura suerte, un Culto Genestealer puede extender sus tentáculos incluso hasta los más altos rangos de las fuerzas militares que deberían montar guardia contra ellos. De ese modo, el Patriarca se hace con nuevas y potentes armas para llevar a cabo su revolución.

Si tu facción de ejército es **Cultos Genestealer**, puedes incluir unidades **Astra Militarum** en tu ejército aunque no tengan la clave de facción **Cultos Genestealer**. El coste combinado en puntos de las unidades **Astra Militarum** que puedes incluir en tu ejército dependerá del tamaño de la batalla, tal como se indica a continuación:

- Incursión Hasta 250 ptos.
- Fuerza de choque Hasta 500 ptos.
- Conquista Hasta 750 ptos.

Ninguna miniatura **Astra Militarum** de tu ejército puede ser tu **Señor de la guerra** ni puede recibir mejoras. Estas rerglas no te permiten incluir en tu ejército unidades con alguna de las siguientes claves: **Héroe épico**; **Ogrete**; **Rátido**; **Militarum Tempestus**; **Comisario**; **predicador regimental**; **Visioingeniero regimental**; **Servidor Munitorum**; **Aeronave**.

REGLA DE DESTACAMENTO

Si tu facción de ejército es **CULTOS GENESTEALER**, puedes usar la siguiente regla de destacamento de Día de la Ascensión.

DESDE EL SUBSUELO

Durante generaciones, una amenaza insidiosa ha permanecido oculta en las sombras. Ahora que ha llegado el momento, se alza desde los túneles y cloacas para derribar a sus opresores en una insurrección violenta. ¡Nadie puede escapar a las emboscadas súbitas que anuncian el Día de la Ascensión!

Siempre que una unidad **CULTOS GENESTEALER** de tu ejército sea desplegada en el campo de batalla como refuerzos, hasta el final de tu siguiente fase de combate las armas con las que estén equipadas las miniaturas de esa unidad tienen las habilidades **[GOLPES SOSTENIDOS 1]** e **[IGNORA COBERTURA]**.

ESTRATAGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Día de la Ascensión, puedes usar estas estratagemas de Día de la Ascensión.

LEALTAD INCUESTIONABLE

ESTRATAGEMA DÍA DE LA ASCENSIÓN - HAZAÑA ÉPICA

Los hermanos de progenie son tan fanáticamente leales que no dudan en sacrificarse por proteger a sus líderes.

1PM

CUÁNDO: La fase de disparo o de combate de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

BLANCO: Una unidad **Personaje Cultos Genestealer** de tu ejército que haya sido tomada como blanco de uno o más ataques de la unidad enemiga.

EFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura **Personaje** de tu unidad vaya a perder una herida, elige una unidad **Cultos Genestealer** amiga a 3" o menos de ella (excepto unidades **Vehículo**). Tu miniatura **Personaje** no pierde la herida y esa unidad amiga sufre una herida mortal en su lugar.

TRAMPA COORDINADA

ESTRATAGEMA DÍA DE LA ASCENSIÓN - TÁCTICA DE BATALLA

Los fieles, fluyendo como una marea oscura por túneles ocultos, zanjas atestadas de escombros o conductos oxidados, rodean por completo a sus enemigos.

2PM

CUÁNDO: El inicio de tu fase de disparo o el inicio de la fase de combate.

BLANCO: Dos unidades **Cultos Genestealer** de tu ejército que aún no hayan sido elegidas para disparar o combatir durante esta fase, y una unidad enemiga.

EFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura en cualquiera de las dos unidades realice un ataque, solo puede tomar como blanco a esa unidad enemiga (y solo si es un blanco elegible para ese ataque). Además, al resolver dicho ataque suma 1 a la tirada para herir.

ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Día de la Ascensión, puedes usar estas estratagemas de Día de la Ascensión.

POR LOS TÚNELES

ESTRATAGEMA DÍA DE LA ASCENSIÓN - TÁCTICA DE BATALLA

1PM

Retorcerse y corretear por espacios reducidos es innato para muchos hermanos de progenie, y es una habilidad que usan para acosar las posiciones enemigas.

CUÁNDO: Tu fase de movimiento.

BLANCO: Una unidad **Cultos Genestealer** de tu ejército que llegue usando la habilidad Despliegue rápido durante esta fase.

EFECTO: Tu unidad puede desplegarse en cualquier punto del campo de batalla que esté horizontalmente a más de 3" de todas las miniaturas enemigas.

RESTRICCIONES: Una unidad tomada como blanco por esta estratagema no es elegible para declarar una carga en el mismo turno.

UNA EMBOSCADA PERFECTA

ESTRATAGEMA DÍA DE LA ASCENSIÓN - TÁCTICA DE BATALLA

1PM

Estos Cultistas rastrean a sus enemigos sin cesar, como bestias depredadoras. Solo atacan cuando su posición es perfecta.

CUÁNDO: Tu fase de disparo.

BLANCO: Una unidad **Cultos Genestealer** de tu ejército que llegue desde las reservas este turno y no haya sido elegido para disparar esta fase.

EFECTO: Hasta el final de la fase, mejora en 1 los atributos Habilidad de Proyectiles y Factor de Penetración de las armas a distancia con las que estén equipadas las miniaturas de tu unidad.

UNO CON LA OSCURIDAD

ESTRATAGEMA DÍA DE LA ASCENSIÓN - ARDID ESTRATÉGICO

1PM

En recovecos oscuros, los verdaderos creyentes del culto susurran y merodean, casi invisibles para quien se les acerca.

CUÁNDO: La fase de disparo de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

BLANCO: Una unidad **Infantería Cultos Genestealer** de tu ejército que haya sido tomada como blanco de uno o más ataques de esa unidad enemiga.

EFECTO: Hasta el final de la fase, tu unidad tiene la habilidad Sigilo y solo puede ser tomada como blanco de un ataque a distancia si la miniatura atacante está a 12" o menos.

VOLVER A LAS SOMBRAS

ESTRATAGEMA DÍA DE LA ASCENSIÓN - ARDID ESTRATÉGICO

1PM

Las progenies suelen desvanecerse en túneles tras su ataque inicial.

CUÁNDO: Fin del turno de tu oponente.

BLANCO: Hasta dos unidades **Línea de batalla Cultos Genestealer** de tu ejército, u otra unidad **Infantería Cultos Genestealer** diferente de tu ejército.

EFECTO: Retira las unidades blanco del campo de batalla y colócalas en la reserva estratégica.

RESTRICCIONES: Las unidades blanco deben tener Despliegue rápido y no pueden estar en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga al ser seleccionadas.

MEJORAS

Si estás usando la regla de destacamento Día de la Ascensión, puedes usar estas mejoras de Día de la Ascensión.

AGITADOR ESCURRIDIZO

No importa cuán a menudo los opresores intenten atrapar o silenciar a este líder: siempre acaban con las manos vacías y con cara de tontos, ya que su elusiva presa hace tiempo que se ha marchado.

Solo miniatura **Cultos Genestealer**. Una vez por turno, cuando una unidad enemiga termine un movimiento normal, de avanzar o de retroceder a 9" o menos de la unidad del portador, si la unidad del portador no se encuentra dentro de la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga, puede realizar un movimiento normal de hasta 1D6".

ASTUCIA INESCRUTABLE

El plan maestro de este estratega incluye en sus cálculos cada variable posible.

Solo miniatura **Cultos Genestealer**. Mientras el portador esté liderando a una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad Infiltradores y cada vez que elijas a esa unidad como blanco de una estratagema tira 1D6: con un 4+, obtienes 1PM.

PLANIFICADOR METICULOSO

Ninguna otra fuerza pasa tanto tiempo realizando meticulosas preparaciones para la batalla como los Cultos Genestealer. Sus planes para contrarrestar al enemigo son obras maestras de ingenio oscuro.

Solo miniatura **Cultos Genestealer**. Una vez por batalla, justo después de que tu oponente use una estratagema, si el portador está en el campo de batalla puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la batalla el coste de PM que debe pagar tu oponente para usar otra vez esta estratagema se incrementa en 1PM.

FOCO DE ADORACIÓN

Este Señor de la guerra inspira tal devoción enajenada que sus esbirros saltarán de cabeza a la batalla con tal de ganarse su favor.

Solo miniatura **Cultos Genestealer**. Mientras el portador esté liderando a una unidad, puedes tomar a esa unidad como blanco de la estratagema Intervención heroica por 0PM, incluso aunque ya hayas usado esa estratagema durante esta fase.

ABERRANTES

M	R	S	H	L	CO
6"	6	5+	3	7+	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de energía improvisada	Combate	5	3+	6	0	2
Arma pesada improvisada	Combate	3	3+	8	-2	3
Cola de Hipermorfo [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	1	3+	5	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, No hay dolor 4+**

FACCIÓN: **Emboscada del culto**

Guardaespaldas corpulentos: Mientras un **PERSONAJE** esté liderando a esta unidad, siempre que un ataque tome como blanco a esta unidad, si el atributo Fuerza de ese ataque es mayor que el atributo Resistencia de esta unidad, resta 1 a la tirada para herir.

CLAVES: **INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, ABERRANTES**

CLAVES DE FACCIÓN:
CULTOS GENESTEALER

ABERRANTES

Nadie sabe qué causa que los Aberrantes aparezcan en mitad de un ciclo de progenie, pero los usos de estos desviados genéticos son evidentes. Poseen una fuerza y resistencia inmensas emparejadas con una lealtad simplista hacia el culto, y por ello se los arroja a la batalla como rompelíneas o como masas de escoltas corpulentos y prescindibles.

OPCIONES DE EQUIPO

- El arma de energía improvisada del Hipermorfo Aberrante puede reemplazarse por 1 Arma pesada improvisada.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Hipermorfo Aberrante**
- **4-9 Aberrantes**

El Hipermorfo Aberrante está equipado con:
arma de energía improvisada; cola de Hipermorfo.

Cada Aberrante está equipado con:
arma de energía improvisada.

CLAVES: **Infantería, Gran Devorador, Aberrantes**

CLAVES DE FACCIÓN:
Cultos Genestealer

ABOMINANTE

M	R	S	H	L	CO
6"	6	5+	5	7+	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Almádena de energía	Combate	3	3+	12	-2	1D6+1

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder, No hay dolor 4+**

El Elegido: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad **[GOLPES SOSTENIDOS 1]**.

Masa genética regeneradora: La primera vez que esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 al final de la fase. Con un 2+, devuelve esta miniatura al campo de batalla tan cerca como sea posible del punto donde fue eliminada y fuera de la zona de amenaza de todas las unidades enemigas, con todas sus heridas iniciales.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Gran Devorador, Abominante**

CLAVES DE FACCIÓN:
Cultos Genestealer

ABOMINANTE

Nacidos del aguijón de un familiar gusano mental, los Abominantes son Aberrantes mancillados por la propia masa genética del Patriarca. Esto transforma a la bestia en una montaña de quitina y músculos mutados capaz de regenerarse tan rápido como sus enemigos la dañan, y cuya fuerza bruta es una ventaja de combate letal.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Abominante**

Esta miniatura está equipada con: almádena de energía.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Aberrantes**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Gran Devorador, Abominante**

CLAVES DE FACCIÓN:
Cultos Genestealer

CRUZACRESTAS AQUILES

M	R	S	H	L	CO
12"	7	3+	8	7+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada doble [ACOPLADA, FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	4+	4	0	1
Mortero pesado [ÁREA, INDIRECTA]	48"	1D6+3	4+	6	0	1
Lanzamisiles Aquiles	36"	3	4+	9	-2	3
Láser de minería pesado [ÁREA]	36"	1D6	4+	12	-3	1D6+1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Ruedas de Cruzacrestas	Combate	3	4+	5	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla 9", Final violento 1**

Fuego cruzado: Después de que esta unidad dispare, elige a una unidad enemiga impactada por uno o más ataques de esta unidad durante esta fase. Hasta el final de la fase, siempre que un ataque de una unidad **Cultos Genestealer** amiga tome como blanco a esa unidad enemiga, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque. Cada unidad enemiga solo puede ser afectada por esta habilidad una vez por fase.

HABILIDADES DE EQUIPO

Lanzabengalas: La unidad del portador tiene la clave **Humo**.

Observador: Las armas a distancia del portador tienen un atributo Habilidad de Proyectiles de 3+.

Augur de reconocimiento: Después de que la unidad del portador dispare, elige a una unidad enemiga que haya sido impactada por uno o más ataques del portador durante esta fase. Hasta el final de esa fase, siempre que un ataque de una miniatura **Cultos Genestealer** amiga tome como blanco a esa unidad enemiga, ese ataque tiene la habilidad **[IGNORA COBERTURA]**.

CLAVES: **Vehículo, Gran Devorador, Cruzacrestas Aquiles**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

CRUZACRESTAS AQUILES

Estos vehículos batidores ligeros pero robustos sirven como ojos y oídos de la rebelión, además de coordinar emboscadas blindadas letales que eliminan enemigos aislados o cortan comunicaciones y líneas de suministros. Pueden montar una gama versátil de armas pesadas, lo que les permite cumplir lo que necesite el Patriarca.

OPCIONES DE EQUIPO

- El láser de minería de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 lanzamisiles Aquiles
  - 1 mortero pesado
- El lanzabengalas de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 augur de reconocimiento
  - 1 observador

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1-2 Cruzacrestas Aquiles**

Cada miniatura está equipada con:
ametralladora pesada doble; láser de minería pesado; lanzabengalas; ruedas de Cruzacrestas.

CLAVES: **Vehículo, Gran Devorador, Cruzacrestas Aquiles**

CLAVES DE FACCIÓN:
Cultos Genestealer

HÍBRIDOS ACÓLITOS

M	R	S	H	L	CO
6"	4	5+	1	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cargas de demolición [ASALTO, ÁREA, DE RIESGO, DISPARO ÚNICO]	6"	1D6+3	5+	12	-2	2
Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.						
Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
Pistola lanzallamas [IGNORA COBERTURA, PISTOLA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	3	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Armas del culto del líder	Combate	5	3+	5	-2	1
Garras y cuchillo del culto	Combate	3	3+	4	-1	1
Herramienta de perforación pesada	Combate	2	3+	10	-2	3

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Emboscada del culto**

Insurrectos viles: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque, repite una tirada para impactar de 1. Si el blanco de ese ataque es una unidad enemiga dentro del alcance de un marcador de objetivo, repite también una tirada para herir de 1.

HABILIDADES DE EQUIPO

Icono del culto: En el paso de refuerzos de tu fase de movimiento, puedes devolver a la unidad del portador hasta 1D3 miniaturas eliminadas. Si la unidad del portador se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo que controles, en lugar de eso puedes devolver hasta 3 miniaturas eliminadas a esa unidad. Esta habilidad no puede usarse para devolver miniaturas **Personaje** eliminadas a unidades adjuntas.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Granadas, Gran Devorador, Híbridos Acólitos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

HÍBRIDOS ACÓLITOS

Los Híbridos Acólitos son vástagos de los primeros huéspedes infectados por la Maldición Genestealer, y en concordancia son monstruosos en cuerpo y mente. Poseen una fuerza formidable y la capacidad de manipular mecanismos complejos, con lo que usan herramientas industriales y armas de fuego de corto alcance en batalla.

OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola automática de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 pistola lanzallamas para cada una.
- La pistola automática de un Híbrido Acólito puede reemplazarse por 1 Icono del culto.
- Por cada 5 miniaturas que incluya esta unidad, la pistola automática y las garras y cuchillo del culto de hasta 2 Híbridos Acólitos pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cargas de demolición y 1 garras y cuchillo del culto
  - 1 herramienta de perforación pesada
- Las garras y cuchillo del culto del Líder Acólito pueden reemplazarse por 1 armas del culto del líder.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Líder Acólito**
- **4-9 Híbridos Acólitos**

Cada miniatura está equipada con: pistola automática; garras y cuchillo del culto.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Granadas, Gran Devorador, Híbridos Acólitos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

ACÓLITO GUARDAICONO

M	R	S	H	L	CO
6"	4	5+	3	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	3+	3	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras del culto	Combate	4	3+	4	-1	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

Invocar al culto: Una vez por batalla, cuando tengas que retirar un marcador de Emboscada del culto porque tu oponente se ha acercado demasiado a él, si una o más miniaturas de tu ejército con esta habilidad se encuentran en el campo de batalla, puedes usar esta habilidad. Si lo haces, en lugar de retirar ese marcador puedes colocarlo en cualquier punto del campo de batalla a 12" o menos de una miniatura de tu ejército con esta habilidad y horizontalmente a más de 9" de todas las unidades enemigas (si esto no es posible, no se considera que esta habilidad se haya usado y el marcador se retira de forma normal).

Nexo de devoción: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Granadas, Gran Devorador, Acólito Guardaicono**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

ACÓLITO GUARDAICONO

Es un gran honor portar en alto el glifo del culto para que todos lo vean. Estos estandartes se adornan con artefactos seudosagrados, algunos de los cuales proceden de las secreciones o cuerpo del propio Patriarca. El efecto de la presencia del Acólito Guardaicono sobre los guerreros del culto cercano es electrizante, y los guía a nuevas cotas de violencia.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Acólito Guardaicono**

Esta miniatura está equipada con: pistola automática; garras del culto.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Híbridos Acólitos**
- **Híbridos Metamorfos**
- **Híbridos Neófitos**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Granadas, Gran Devorador, Acólito Guardaicono**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

CHACALES ATALANOS

	M	R	S	H	L	CO
CHACAL ATALANO	12"	4	5+	2	7+	1
MOTO LUPINA ATALANA	12"	4	5+	4	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	4+	4	0	1
Armas ligeras atalanas [PISTOLA]	12"	2	4+	4	0	1
Incinerador atalano [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Lanzagranadas – frag [ÁREA]	24"	1D3	4+	4	0	1
Lanzagranadas – penetrantes	24"	1	4+	9	-2	1D3
Láser de minería	24"	1	4+	12	-3	1D6+1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	4+	3	0	1
Arma de energía atalana	Combate	2	4+	4	-2	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla 9"**

FACCIÓN: **Emboscada del culto**

Bandas de incursores: Siempre que utilices la habilidad Emboscada del culto para devolver a esta unidad al campo de batalla, además de las restricciones normales, todas sus miniaturas deben desplegarse completamente a 6" o menos de un borde del campo de batalla y al menos una de ellas debe estar tocando uno de tus marcadores de Emboscada del culto (a continuación, ese marcador es retirado del campo de batalla). Si esto no puede cumplirse, esta unidad no puede ser devuelta al campo de batalla.

Carrera de demolición: Siempre que esta unidad termine un movimiento normal, puedes elegir a una unidad enemiga a 6" o menos de esta unidad y visible para ella y tirar 1D6 por cada miniatura de esta unidad: por cada resultado de 4+, esa unidad enemiga sufre 1 herida mortal.

CLAVES: **Montada, Granadas, Gran Devorador, Chacales Atalanos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

CHACALES ATALANOS

Los Chacales Atalanos comparten un enlace mental que les permite coordinarse en manadas de caza y correr en formaciones estrechas a altas velocidades, sin riesgo de accidentes. Acosan al enemigo mediante ataques relámpago, y sus Motos lupinas desatan fuego pesado para mejorar las armas y las cargas de demolición de sus compañeros de manada.

OPCIONES DE EQUIPO

- El arma cuerpo a cuerpo de cualquier número de Chacales Atalanos puede reemplazarse por 1 Arma de energía atalana.
- Por cada 4 Chacales Atalanos que incluya esta unidad, las armas ligeras atalanas de 1 Chacal Atalano pueden reemplazarse por 1 lanzagranadas.
- La ametralladora pesada de cualquier número de Motos lupinas Atalanas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Incinerador atalano
  - 1 láser de minería

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **4-8 Chacales Atalanos**
- **1-2 Motos lupinas Atalanas***

** Esta unidad solo puede contener 2 Motos lupinas Atalanas si también contiene 8 Chacales Atalanos.*

Cada Chacal Atalano está equipado con:
armas ligeras atalanas; arma cuerpo a cuerpo.

Cada Moto lupina Atalana está equipada con:
armas ligeras atalanas; ametralladora pesada; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Montada, Granadas, Gran Devorador, Chacales Atalanos**

CLAVES DE FACCIÓN:
Cultos Genestealer

BIÓFAGO

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	3	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	3+	3	0	1
Viales químicos [ANTIINFANTERÍA 2+]	6"	1	3+	1	-1	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Aguijón inyector [ANTIINFANTERÍA 2+]	Combate	1	3+	2	0	1D3

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

Ciencia retorcida: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad **[IMPACTOS LETALES]**.

Guerra biológica: Una vez por batalla, cuando se elija para combatir a la unidad de esta miniatura, esta miniatura puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase mejora en 3 los atributos Ataques y Daño de su aguijón inyector.

HABILIDADES DE EQUIPO

Familiar alquímico: Una vez por batalla, cuando la unidad del portador sea elegida para combatir, el portador puede usar su familiar alquímico. Si lo hace, hasta el final de la fase las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad **[ANTIINFANTERÍA 2+]**.

Nota de diseño: *Coloca un marcador de familiar alquímico junto al portador y retíralo tras usar esta habilidad.*

CLAVES: **Infantería, Personaje, Gran Devorador, Biófago**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

BIÓFAGO

El Biófago es un científico cirujano cuyo aguijón inyector puede usarse para mejorar el poder impío de Aberrantes y otros cultistas favorecidos, o para suministrar a los enemigos un cóctel mutagénico que los disuelve rápidamente desde dentro. Junto a los viales de bioácido que lanzan, este arsenal convierte al Biófago en un agente letal de la guerra biológica.

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse con 1 familiar alquímico.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Biófago**

Esta miniatura está equipada con: pistola automática; viales químicos; aguijón inyector.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Aberrantes**
- **Híbridos Acólitos**
- **Híbridos Metamorfos**
- **Híbridos Neófitos**

Puedes anexar esta miniatura a una unidad **Línea de batalla Cultos Genestealer** *incluso ya se ha anexado a ella una miniatura* **Primus**, **Magus** *o* **Acólito Guardaicono**. *Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales.*

CLAVES: **Infantería, Personaje, Gran Devorador, Biófago**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

CLAMAVUS

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	3	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	3+	3	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	3	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

Voz de las nuevas verdades (aura): Mientras una unidad enemiga se encuentre a 12" o menos de esta miniatura, resta 1 a los chequeos de acobardamiento realizados por esa unidad. Además, si esa unidad falla un chequeo de acobardamiento, sufre 1 herida mortal.

Sistema interferidor: Las unidades enemigas desplegadas en el campo de batalla como refuerzos no pueden desplegarse a 12" o menos de esta miniatura.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Gran Devorador, Clamavus**

CLAVES DE FACCIÓN:
Cultos Genestealer

CLAMAVUS

El Clamavus, vocohacker y asesino de información supremo, se sumerge en las redes de comunicaciones enemigas en busca de información. Siembra la señal psíquica amplificada de la Mente progenie en las transmisiones enemigas para extender el desaliento a distancia, mientras que de cerca puede reventar los cerebros de sus víctimas usando una sinfonía auditiva salvaje.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Clamavus**

Esta miniatura está equipada con: pistola automática; arma cuerpo a cuerpo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Híbridos Acólitos**
- **Híbridos Metamorfos**
- **Híbridos Neófitos**

Puedes anexar esta miniatura a una unidad **Línea de batalla Cultos Genestealer** *incluso si ya se ha anexado a ella una miniatura* **Primus**, **Magus** *o* **Acólito Guardaicono**. *Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales.*

CLAVES: **Infantería, Personaje, Gran Devorador, Clamavus**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

GOLIATH TRITURARROCAS

M	R	S	H	L	CO
12"	10	3+	10	7+	3

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Alijo de cargas de demolición [ÁREA, ASALTO, DE RIESGO]	6"	1D6+3	5+	12	-2	2
Ametralladora pesada [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	4+	4	0	1
Cañón sísmico pesado [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	4	4+	8	-2	1D3
Incinerador de supresión [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	2D6	N/A	6	-1	1
Láser de minería pesado [ÁREA]	36"	1D3	4+	12	-3	1D6+1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Pala trituradora [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	6	3+	10	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Cubierta de disparo 6, Final violento 1D3**

Supresión desgastadora: Siempre que esta miniatura termine un movimiento de carga, elige a una unidad enemiga dentro de su zona de amenaza y tira 6D6: por cada 4+, esa unidad enemiga sufre 1 herida mortal.

DAÑADA: 1-3 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-3 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Gran Devorador, Goliath Triturarrocas**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

GOLIATH TRITURARROCAS

La pala trituradora del Goliath Triturarrocas tiene como objetivo abrir túneles en las faldas de roca sólida, en busca de recursos minerales. Sin embargo, sirve igual de bien como escudo ablativo y como arma rompelíneas horriblemente sanguinaria, que abre un sendero carmesí a través del desgraciado enemigo.

OPCIONES DE EQUIPO

- El láser de minería pesado de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón sísmico pesado
  - 1 incinerador de supresión

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Goliath Triturarrocas**

Esta miniatura está equipada con: ametralladora pesada; láser de minería pesado; pala trituradora; alijo de cargas de demolición.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 6 miniaturas **Infantería Cultos Genestealer**. No puede transportar un **Patriarca**.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Gran Devorador, Goliath Triturarrocas**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

CAMIÓN GOLIATH

M	R	S	H	L	CO
12"	9	3+	10	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Alijo de cargas de demolición [ÁREA, ASALTO, DE RIESGO]	6"	1D6+3	5+	12	-2	2
Ametralladora pesada [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	4+	4	0	1
Cañón automático doble [ACOPLADA]	48"	2	4+	9	-1	3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Ruedas de Goliath	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Cubierta de disparo 12, Final violento 1D3**

Apoyo de fuego: En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, elige a una unidad enemiga contra la que haya logrado uno o más impactos durante esta fase. Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura amiga que haya desembarcado de este **Transporte** durante este turno realice un ataque que tome como blanco a la unidad enemiga elegida, puedes repetir la tirada para herir.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Transportee dedicado, Gran Devorador, Camión Goliath**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

CAMIÓN GOLIATH

El Camión Goliath, robusto y versátil, es el transporte blindado preferido de los Cultos Genestealer. Estos vehículos cuentan con blindaje grueso y bodegas amplias, y su ametralladora pesada y su cañón automático doble permiten a la tripulación aportar fuego de apoyo mientras sus hermanos de progenie desembarcan a la batalla.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Camión Goliath**

Esta miniatura está equipada con:
alijo de cargas de demolición;
ametralladora pesada; cañón automático doble;
ruedas de Goliath.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **Infantería Cultos Genestealer**. No puede transportar a un **Patriarca**.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Transportee dedicado, Gran Devorador, Camión Goliath**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

HÍBRIDOS METAMORFOS

M	R	S	H	L	CO
6"	4	5+	1	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
Pistola lanzallamas [IGNORA COBERTURA, PISTOLA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	3	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Armas del culto del líder	Combate	5	3+	5	-1	2
Mutaciones de Metamorfo – barrido	Combate	5	3+	4	-1	1
Mutaciones de Metamorfo – golpe	Combate	3	3+	5	-1	2

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla 6", Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Emboscada del culto**

Amalgama salvaje: Siempre que una miniatura de esta unidad sea eliminada mediante un ataque de combate, si esa miniatura aún no ha combatido durante esta fase, tira 1D6. Con un 3+, no la retires todavía del juego. La miniatura eliminada puede combatir después de que la unidad de la miniatura atacante haya terminado de realizar sus ataques, y después es retirada del juego.

HABILIDADES DE EQUIPO

Icono del culto: En el paso de Refuerzos de tu fase de movimiento, puedes devolver a la unidad del portador hasta 1D3 miniaturas eliminadas. Si la unidad del portador está dentro del alcance de un marcador de objetivo que controles, en lugar de lo anterior puedes devolver hasta 3 miniaturas eliminadas a esa unidad. Esta habilidad no puede usarse para devolver miniaturas **Personaje** eliminadas a unidades adjuntas.

CLAVES: **Infantería, Granadas, Gran Devorador, Híbridos Metamorfos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

HÍBRIDOS METAMORFOS

Activados por el acercamiento de una flota colmena o por un daño súbito al culto los Híbridos Metamorfos mutan desde las generaciones tempranas del ciclo de progenie. Al despertar códigos genéticos durmientes, aparecen en estas criaturas extremidades que sirven como armas, glándulas de bioácido y otras mutaciones llamadas "bendiciones", todo lo cual las convierte en tropas de choque devastadoras.

OPCIONES DE EQUIPO

- La Pistola automática de cualquier número de miniaturas puede reemplazarse por 1 Pistola lanzallamas.
- La Pistola automática de un Híbrido Metamorfo puede reemplazarse por 1 Icono del culto.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Líder Metamorfo**
- **4-9 Híbridos Metamorfos**

El Líder Metamorfo está equipado con: pistola automática; armas del culto del líder.

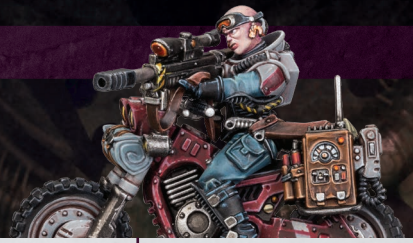
Cada Híbrido Metamorfo está equipado con: pistola automática; mutaciones de Metamorfo.

CLAVES: **Infantería, Granadas, Gran Devorador, Híbridos Metamorfos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

CHACAL ALPHUS

M	R	S	H	L	CO
12"	4	5	4	7+	1



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	3+	3	0	1
Rifle de francotirador del culto [PESADA, PRECISIÓN]	36"	1	3+	5	-2	3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	3	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla 9", Líder**

Blancos prioritarios: Siempre que esta miniatura logre un impacto con su rifle de francotirador del culto contra una unidad enemiga, siempre que otra miniatura **Cultos Genestealer** amiga de tu ejército realice un ataque a distancia durante esa fase tomando como blanco a esa unidad enemiga, repite una tirada para impactar de 1.

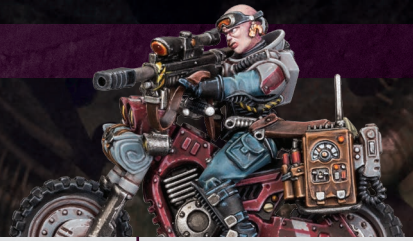
Maestro incursor: En tu fase de disparo, después de que la unidad de esta miniatura haya disparado, si no se encuentra en la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga, esa unidad puede realizar un movimiento normal de hasta 6" como si fuera tu fase de movimiento. Si lo hace, hasta el final del turno esa unidad no es elegible para declarar una carga.

CLAVES: **Montada, Personaje, Granadas, Gran Devorador, Chacal Alphus**

CLAVES DE FACCIÓN:
Cultos Genestealer

CHACAL ALPHUS

El Chacal Alphus monta en su suciocicleta hacia puntos ventajosos del campo de batalla. Con su voco de largo alcance, el Alphus ordena misiones de ataque contra blancos blindados más duros. Si la mirilla de su rifle de francotirador del culto recae sobre un enemigo, su esperanza de vida se mide en momentos.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Chacal Alphus**

Esta miniatura está equipada con: pistola automática; rifle de francotirador del culto; arma cuerpo a cuerpo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Chacales Atalanos**

CLAVES: **Montada, Personaje, Granadas, Gran Devorador, Chacal Alphus**

CLAVES DE FACCIÓN:
Cultos Genestealer

KELERMORFO

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	3	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Revólveres libertadores [HERIDAS DEVASTADORAS, PISTOLA, PRECISIÓN, GOLPES SOSTENIDOS 1D3]	12"	6	2+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	3	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Agente solitario, Despliegue rápido**

Llega el momento, llega el héroe: Cuando esta miniatura sea desplegada usando la habilidad Despliegue rápido, si se despliega a 3" o menos horizontalmente de una unidad **LÍNEA DE BATALLA CULTOS GENESTEALER** amiga, puedes desplegarse en cualquier punto del campo de batalla a más de 3" horizontalmente de todas las miniaturas enemigas, pero si se despliega a 9" o menos horizontalmente de una unidad enemiga no será elegible para declarar una carga este turno.

Pistolero: Siempre que una unidad enemiga tome como blanco de ataques a distancia a una unidad **LÍNEA DE BATALLA CULTOS GENESTEALER** amiga a 3" o menos de esta miniatura, después de que esa unidad enemiga haya terminado de realizar sus ataques, esta miniatura puede disparar como si fuera tu fase de disparo.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, GRAN DEVORADOR, KELERMORFO**

CLAVES DE FACCIÓN: **CULTOS GENESTEALER**

KELERMORFO

Este pistolero es un icono viviente de la rebelión, moldeado para aprovechar la psique de las sociedades humanas fracturadas. Las reacciones relámpago y la agudeza hipersensorial del Kelemorfo le brindan velocidades de reacción letales y lo ayudan a desatar andanadas arrasadoras con sus icónicos revólveres libertadores, cuyas balas de volonium mermado pueden atravesar el blindaje de los tanques.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Kelermorfo**

Esta miniatura está equipada con: revólveres libertadores; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Gran Devorador, Kelermorfo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

LOCUS

M	R	S	H	L	CO
6"	4	5+	3	7+	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Filos de Locus	Combate	5	2+	5	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Combatir primero, Despliegue rápido, Líder**

Asalto súbito: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad Combatir primero.

Guardaespaldas: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, otras miniaturas **Personaje** anexadas a esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 4+.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Gran Devorador, Locus**

CLAVES DE FACCIÓN:
Cultos Genestealer

LOCUS

Puede que el enemigo pase por alto al Locus, un guardaespaldas poco llamativo, hasta el momento exacto en que abandona su calma en pos del ataque relámpago. Tras apartarse la túnica, revela la cola espinosa y extremidades vestigiales mientras sus filos dobles destellan para neutralizar cualquier amenaza a su protegido.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Locus**

Esta miniatura está equipada con: filos de Locus.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Híbridos Acólitos**
- **Híbridos Metamorfos**
- **Híbridos Neófitos**

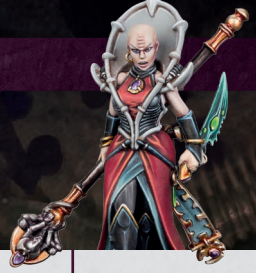
Puedes anexar esta miniatura a una unidad **Línea de batalla Cultos Genestealer** *incluso si ya se ha anexado a ella una miniatura* **Primus**, **Magus** *o* **Acólito Guardaicono**. *Si lo haces, y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales.*

CLAVES: **Infantería, Personaje, Gran Devorador, Locus**

CLAVES DE FACCIÓN:
Cultos Genestealer

MAGUS

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	4	6+	1



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	3+	3	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Bastón de Magus [PSÍQUICA]	Combate	3	3+	5	-1	1D3

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

Líder espiritual: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+ contra ataques psíquicos.

Control mental (Psíquica): Al inicio de la fase de disparo de tu oponente, una miniatura **PSÍQUICO** de tu ejército con esta habilidad puede usarla. Si se usa, elige a una unidad **PSÍQUICO** enemiga a 12" o menos y de esa miniatura y visible para ella, y tira 1D6: con un 1, esa miniatura **PSÍQUICO** sufre 1D3 heridas mortales; con un 2-5, hasta el final de la fase, siempre que una miniatura en esa unidad enemiga realice un ataque resta 1 a la tirada para impactar; con un 6, esa unidad enemiga no es elegible para disparar durante esta fase.

Familiar psíquico: Una vez por batalla, al inicio de cualquier fase de disparo de tu oponente, esta miniatura puede usar su Familiar psíquico. Si lo hace, hasta el final de la fase dobla el alcance de su habilidad Control mental.

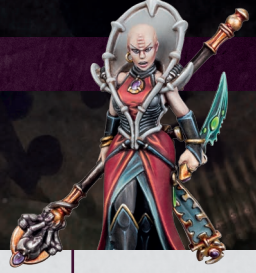
Nota de diseño: *Coloca un marcador de Familiar psíquico junto a la miniatura y retíralo tras usar esta habilidad.*

CLAVES: **INFANTERÍA, PERSONAJE, PSÍQUICO, GRAN DEVORADOR, MAGUS**

CLAVES DE FACCIÓN: **CULTOS GENESTEALER**

MAGUS

El Magus actúa como visir de su Patriarca, y como la cabeza de la iglesia anormal de esta monstruosidad alienígena. Son psíquicos poderosos, cuya formidable voluntad se ve potenciada por los poderes gestalt de los Hijos de las Estrellas, hasta que pueden manipular las mentes y cuerpos de sus enemigos como marionetas… o despedazarlos desde dentro.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Magus**

Esta miniatura está equipada con: pistola automática; bastón de Magus.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Híbridos Acólitos**
- **Híbridos Metamorfos**
- **Híbridos Neófitos**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Psíquico, Gran Devorador, Magus**

CLAVES DE FACCIÓN:
Cultos Genestealer

HÍBRIDOS NEÓFITOS

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	1	7+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Ametralladora pesada [FUEGO RÁPIDO 3]	36"	3	4+	4	0	1
Arma de fuego de Híbrido [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	3	0	1
Cañón sísmico [PESADA, FUEGO RÁPIDO 2]	24"	4	5+	6	-1	1D3
Lanzagranadas – frag [ÁREA]	24"	1D3	4+	4	0	1
Lanzagranadas – penetrantes	24"	1	4+	9	-2	1D3
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Lanzarredes [HERIDAS DEVASTADORAS, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	2	0	1
Láser de minería [PESADA]	24"	1	5+	12	-3	1D6+1
Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
Pistola de Líder [PISTOLA]	12"	1	4+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	3	0	1
Arma de energía	Combate	1	4+	4	-2	1
Espada sierra	Combate	2	4+	3	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Emboscada del culto**

Un plan gestado hace generaciones: Al inicio de tu fase de mando, tira 1D6 por cada marcador de objetivo que controles y tenga dentro de su alcance a una o más unidades de tu ejército con esta habilidad. Si uno o más de los resultados es un 4+, obtienes 1PM.

HABILIDADES DE EQUIPO

Icono del culto: En el paso de refuerzos de tu fase de movimiento, puedes devolver a la unidad del portador hasta 3 miniaturas eliminadas. Si la unidad del portador se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo que controles, en su lugar puedes devolver hasta 1D3+3 miniaturas eliminadas a esa unidad. Esta habilidad no puede usarse para devolver miniaturas **PERSONAJE** eliminadas a unidades adjuntas.

CLAVES: **INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, GRANADAS, GRAN DEVORADOR, HÍBRIDOS NEÓFITOS**

CLAVES DE FACCIÓN: **CULTOS GENESTEALER**

HÍBRIDOS NEÓFITOS

Los Híbridos Neófitos, que componen el grueso de las filas de su culto, tienen la apariencia menos alienígena de la progenie del Patriarca. No por ello son menos peligrosos, y lo que les falta en bioadaptaciones letales lo compensan con su número, su potencia de fuego en masa y su fanatismo revolucionario.

OPCIONES DE EQUIPO

- Un Híbrido Neófito equipado con un arma de fuego de Híbrido puede equiparse con 1 Icono del culto.
- Por cada 10 miniaturas que incluya esta unidad, el arma de fuego de Híbrido de hasta 2 Híbridos Neófitos puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - Ametralladora pesada
  - Cañón sísmico
  - Láser de minería
- Por cada 10 miniaturas que incluya esta unidad, el arma de fuego de Híbrido de hasta 2 Híbridos Neófitos puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - Lanzagranadas
  - Lanzallamas
  - Lanzarredes
- El arma de fuego de Híbrido y arma cuerpo a cuerpo de un Líder Neófito pueden reemplazarse por 1 de las siguientes opciones:
  - 1 Pistola de Líder y 1 arma de energía
  - 1 Pistola de Líder y 1 espada sierra

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Líder Neófito**
- **9-19 Híbridos Neófitos**

Cada miniatura está equipada con: arma de fuego de Híbrido; pistola automática; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Granadas, Gran Devorador, Híbridos Neófitos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

NEXOS

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	3	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	3+	3	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	3	0	1

HABILIDADES

Básica: **Despliegue rápido, Líder**

Análisis del campo de batalla: Una vez por turno, puedes elegir una miniatura o unidad de tu ejército con esta habilidad como blanco de una estratagema por 0PM, incluso aunque ya hayas elegido a una miniatura o unidad de tu ejército como blanco de esa estratagema durante esta fase.

Infiltración del culto: Al inicio de la fase de mando de cada jugador, si esta miniatura se encuentra en el campo de batalla, puedes elegir un marcador de Emboscada del culto que esté en el campo de batalla y moverlo hasta 6".

CLAVES: **Infantería, Personaje, Gran Devorador, Nexos**

CLAVES DE FACCIÓN:
Cultos Genestealer

NEXOS

Diseñado para compartir parte del poderío cerebral del Patriarca, el Nexos puede absorber las experiencias y los pensamientos completos de un cultista mediante el contacto psíquico. Compartimentan millones de estas instantáneas, creando un mapa mental formidable que usan para dirigir a las fuerzas del culto con habilidad prodigiosa.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Nexos**

Esta miniatura está equipada con: pistola automática; arma cuerpo a cuerpo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Híbridos Acólitos**
- **Híbridos Metamorfos**
- **Híbridos Neófitos**

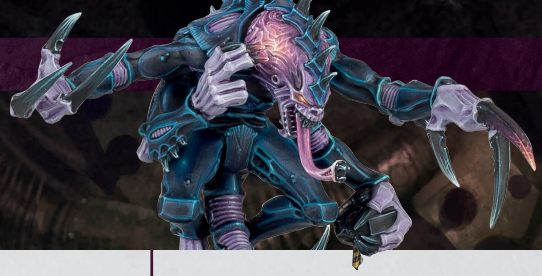
Puedes anexar esta miniatura a una unidad **Línea de batalla Cultos Genestealer** *incluso si ya se ha anexado a ella una miniatura* **Primus**, **Magus** *o* **Acólito Guardaicono**. *Si lo haces y esa unidad Guardaespaldas es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales.*

CLAVES: **Infantería, Personaje, Gran Devorador, Nexos**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

PATRIARCA

M	R	S	H	L	CO
8"	5	4+	6	6+	1



ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras de Patriarca [ACOPLADA, HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	5	2+	6	-2	2

HABILIDADES

Básica: **Despliegue rápido, Infiltradores, Líder**

Fuerza Interior: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad **[HERIDAS DEVASTADORAS]**.

Horror cósmico (Psíquica): Al inicio de la fase de combate, cada unidad enemiga a 6" o menos de esta miniatura debe realizar un chequeo de acobardamiento.

Familiar psíquico: Una vez por batalla, al inicio de la fase de combate, esta miniatura puede usar su Familiar psíquico. Si lo hace, hasta el final de la fase dobla el alcance de su habilidad Horror cósmico.

Nota de diseño: *Coloca un marcador de Familiar psíquico junto a la miniatura y retíralo tras usar esta habilidad.*

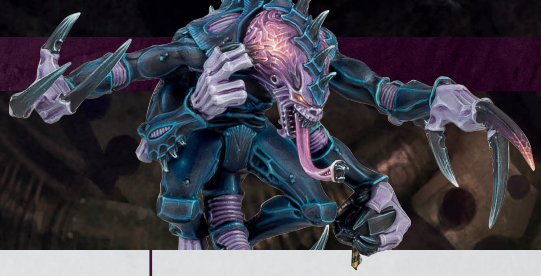
SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Psíquico, Gran Devorador, Héroe épico, Patriarca**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

PATRIARCA

Abominación psíquica; depredador alfa; semidiós parásito: el Patriarca es todo esto y peor. Es la fuente de la biocorrupción que engendra cada célula de Culto Genestealer. Además, cuando llega el Día de la Ascensión, los Patriarcas son el asesino más letal del culto, saltando entre las sombras de mundos en guerra para desgarrar y masacrar.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Patriarca – Héroe Épico**

Esta miniatura está equipada con: Garras de Patriarca.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Genestealers Puros**

COMANDANTE SUPREMO

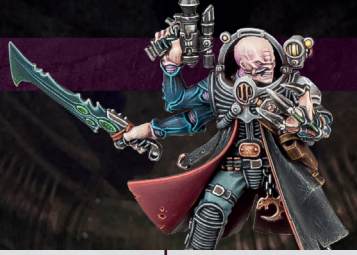
Si tu ejército incluye esta miniatura, debe ser tu **Señor de la guerra**.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Psíquico, Gran Devorador, Héroe épico, Patriarca**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

PRIMUS

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	4	6+	1



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola de agujas con mirilla [ANTIINFANTERÍA 2+, IGNORA COBERTURA, PISTOLA]	18"	1	2+	1	0	1D3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espadahueso de culto	Combate	5	2+	5	-2	1
Garra inyectora de toxinas [ANTIINFANTERÍA 2+, ATAQUES ADICIONALES]	Combate	2	2+	2	0	1D3

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

Demagogo de culto: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, siempre que una miniatura en esa unidad realice un ataque, puedes repetir la tirada para impactar.

Señuelo y distracciones: Si tu ejército incluye a una o más miniaturas con esta habilidad, después de que ambos jugadores hayan desplegado sus ejércitos, elige hasta tres unidades **Cultos Genestealer** de tu ejército y redespliégalas. Al hacerlo, puedes colocar esas unidades en la reserva estratégica si quieres, sin importar cuántas unidades estén ya en la reserva estratégica.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Gran Devorador, Primus**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

PRIMUS

El Primus, que ocupa un papel entre general de guerrilla y símbolo de resistencia sombrío, es el comandante militar definitivo de un Culto Genestealer. Aparte de ser combatientes letales por derecho propio, su maestría en tácticas de insurgencia hacen que sus seguidores pasen de ser una masa rebelde a una máquina militar letal.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Primus**

Esta miniatura está equipada con:
pistola de agujas con mirilla; espadahueso de culto; garra inyectora de toxinas.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Híbridos Acólitos**
- **Híbridos Metamorfos**
- **Híbridos Neófitos**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Gran Devorador, Primus**

CLAVES DE FACCIÓN:
Cultos Genestealer

GENESTEALERS PUROS

M	R	S	H	L	CO
8"	4	5+	2	7+	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garras y espolones del culto	Combate	4	2+	4	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Infiltradores**

FACCIÓN: **Emboscada del culto**

Rápido y letal: Esta unidad es elegible para declarar una carga en un turno en el que haya avanzado.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Gran Devorador, Genestealers Puros**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

GENESTEALERS PUROS

Los Genestealers Puros, organismos de vanguardia de las flotas de colmena Tiránidas, son una de las formas de vida más letales de la galaxia. Combinan la astucia de un depredador alfa con velocidad y agilidad inhumanas, acercándose hasta su presa en un parpadeo antes de hacerla trizas.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **5-10 Genestealers Puros**

Cada miniatura está equipada con:
garras y espolones del culto.

CLAVES: **Infantería, Gran Devorador, Genestealers Puros**

CLAVES DE FACCIÓN:
Cultos Genestealer

SABOTEADORA REDUCTUS

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	3	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cargas de demolición [ÁREA, ASALTO, DISPARO ÚNICO]	6"	1D6+3	2+	12	-2	2
Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.						
Explosivos remotos [ÁREA, INDIRECTA]	24"	1D6+3	3+	5	0	1
Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	3+	3	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	3	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Agente solitario, Despliegue rápido, Infiltradores, Sigilo**

Lista y preparada: En tu fase de disparo, puedes elegir a una miniatura de tu ejército con esta habilidad como blanco de la estratagema Granada por 0PM, siempre que la miniatura no haya sido ya blanco de esa estratagema durante esta fase. Esto te permite usar la estratagema Granada una segunda vez en esta fase.

Explosivos colocados: Una vez por batalla, cuando una unidad enemiga termine un movimiento normal, de avanzar o de retroceder a 12" o menos de esta miniatura, esta miniatura puede usar su mina Reductus. Si lo hace, tira 1D6: con un 2+, esa unidad enemiga sufre 1D3+3 heridas mortales. Solo una miniatura de tu ejército puede usar esta habilidad en una misma ronda de batalla.

Nota de diseño: *Coloca un marcador de mina Reductus junto a la miniatura y retíralo tras usar esta habilidad.*

CLAVES: **Infantería, Personaje, Granadas, Gran Devorador, Saboteadora Reductus**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

SABOTEADORA REDUCTUS

No existe máquina de los opresores que una Saboteadora Reductus no pueda derribar, y hay pocos materiales que no pueda convertir en una bomba si le dan algo de tiempo para manipularlo. Se mueve deprisa entre las sombras colocando trampas y poderosos explosivos en el campo de batalla, lo que se ocupa rápidamente del blindaje enemigo.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Saboteadora Reductus**

Esta miniatura está equipada con: cargas de demolición; explosivos remotos; pistola automática; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Granadas, Gran Devorador, Saboteadora Reductus**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

SANCTUS

M	R	S	H	L	CO
6"	3	5+	3	7+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Rifle de francotirador del culto [ANTI-PSÍQUICO 2+, PESADA, PRECISIÓN]	36"	1	3+	5	-2	3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	3	0	1
Biodaga de Sanctus [ANTIINFANTERÍA 3+, PRECISIÓN]	Combate	6	2+	3	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Agente solitario, Despliegue rápido, Infiltradores, Sigilo**

Sombra reptante: Esta unidad es elegible para disparar y declarar una carga en un turno en el que haya avanzado o retrocedido.

Rastro psíquico: Al inicio de la primera ronda de batalla, elige a una unidad enemiga como la presa de esta miniatura. Siempre que esta miniatura realice un ataque que tome como blanco a su presa, ese ataque tiene las habilidades **[IGNORA COBERTURA]** y **[HERIDAS DEVASTADORAS]**.

SALVACIÓN INVULNERABLE 5+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Gran Devorador, Sanctus**

CLAVES DE FACCIÓN: **Cultos Genestealer**

SANCTUS

Un Sanctus es un asesino ineludible que puede seguir un rastro psíquico y escabullirse por los huecos más pequeños. Su biodaga, engendrada en las charcas de génesis del Patriarca, desata el poderío psíquico de la mente de progenie incluso con el corte más pequeño, mientras que su rifle de francotirador del culto le permite atacar a la presa desde lejos.

OPCIONES DE EQUIPO

- La biodaga de Sanctus de esta miniatura puede reemplazarse por 1 rifle de ffrancotirador del culto y 1 arma cuerpo a cuerpo.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Sanctus**

Esta miniatura está equipada con: biodaga de Sanctus.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Gran Devorador, Sanctus**

CLAVES DE FACCIÓN:
Cultos Genestealer