

Bell of Lost Souls presenta:

CULTOS GENESTEALER

HIJOS DEL GRAN PADRE



Bigred: Curator del Adeptus Administratum

Mkerr: Autoerudito

Thomas Reidy: Rememorador

Darin Bufkin, Mark Evenson, Per Holmström, Geoff Snider: Servidores de Pruebas

Juan Mieza: Lexmecánico traductor

Dedicado a Paul Murphy, Tim Huckleberry y Phil Kelly

v 2.0

"Los crímenes del Cultista superan a los pecados del resto.

Y nos aquí declaramos el castigo que merecen, como herejes y como apóstatas. Los Herejes, de acuerdo con San

Lucius, son castigados de varias formas; con prisión, confiscación de bienes y muerte. El cazador de brujas está completamente informado sobre estas materias mediante

los escritos del Liber Heresius. En verdad, incluso los seguidores, protectores, mecenas y defensores del cultista incurrir en las mayores penas. Pues, además de los

castigos inflingidos sobre ellos, los herejes, juntos con sus mecenas, protectores y defensores pierden todos los derechos que la Ecclesiarquía y el Imperio les concede.

Pero si un Cultista es convicto, debe de inmediato ser quemado. Pues, si aquellos que falsifican dinero son sumariamente condenados a muerte, ¿cuál no deberá ser el castigo de aquellos que falsifican la Fe?

Pero castigar a los cultistas de este modo no parece suficiente, pues no son simples herejes sino apóstatas. Más que esto, en su misma apostasía no niegan al Emperador por miedo a los hombres o deseo de ganancias materiales, sino que dan cobijo a las mismas monstruosidades que les rodean ofreciéndoles sus cuerpos y sus almas. Está suficientemente claro por esto que, no importa lo mucho que el cultista proclame su inocencia y Fe, no deben ser castigados como los otros herejes, sino que debe hacérseles pagar con el castigo extremo. El Liber Heresius reza, en relación a los que cohabitan con monstruosidades, que sólo en el fuego purificador se encuentra la absolución del Emperador."

- Hereticus Malleficarum, Argumento XIII por el Inquisidor Seygle, en relación al castigo a los falsos cultos

INTRODUCCION

Bienvenido, amigo, a un índice de sabiduría prohibida. Encuentra aquí detalles de los viles Cultos Genestealer, que yacen a la espera, mordiendo con paciencia las entrañas del Imperio. Su número es incognoscible; su determinación, absoluta. Cuando los Niños del Gran Padre se alzan, la calamidad, la destrucción y la desesperación caminan a su lado

INTRODUCCION DEL AUTOR

Esperamos que este sea un suplemento excitante y lleno de diversión para Warhammer 40.000. El Culto Genestealer ha estado con nosotros desde los tiempos del Rogue Trader a finales de los '80. En aquella época, no teníamos idea de las conexiones entre los totalmente alienígenas Genestealers y las Flotas Colmena Tiránidas; una de las mayores "revelaciones" que ha hecho jamás GW en la historia de Warhammer 40.000. La lista, sin embargo, ha permanecido con nosotros ocupando un cálido lugar en nuestros corazones.

La lista del Culto ha visto varias versiones con el paso de los años, empezando con un par de listas sencillas en Rogue Trader (que incluían una variante del Culto dominada por el Caos, nada menos) y una actualización en el Citadel Journal durante la 3ª Edición. La lista vio su era dorada en los días de Space Hulk y sus expansiones, cuando parecía que todo el mundo y su hermano tenían una bolsa llena de Genestealers e Híbridos.

Esta lista es un esfuerzo por refrescar al Culto Genestealer por primera vez desde que se estableció su conexión con las Flotas Colmena Tiránidas, y acercarla al "presente" de Warhammer 40.000. El ejército ha sido actualizado y se presenta con el "nuevo estilo" de los Codex de 5ª Edición.

La lista pretende hacer fluir vuestra creatividad y permitir a los jugadores y modelistas entusiastas sumergirse en partidas divertidas con un montón de unidades exóticas, pero muy familiares (y probablemente polvorientas).

Ha sido una labor de amor y sinceramente espero que lo paséis muy bien dándole una vuelta al Culto Genestealer.

-bigred

La copia que tenéis en las manos ha sido actualizada para la 5ª Edición. Como prometimos, haremos todo lo posible por mantener estos libros "actualizados".

- mkerr

¿POR QUE COLECCIONAR UN CULTO GENESTEALER?

En esencia, el Culto Genestealer es un ejército para verdaderos creyentes. Si estás buscando megapistolones, guerreros envueltos en ceramita o tanques imparables, esta no es la lista correcta. Si, en cambio, te tira lo subversivo, te llaman los desahuciados, o si sólo quieres mostrarle al Imperio lo que una banda de fanáticos furiosos apoyados por sus siniestros amos pueden hacer, entonces no busques más.

El Culto Genestealer es una lista que combina algunas de las unidades más baratas y de peor calidad del juego junto con algunas unidades de élite agresivas y opciones de apoyo pesado. Es un ejército que puede construirse de una gran cantidad de formas y una pasada para jugar. Como dicen los Orkos: "Si ganas, ganas; y si pierdes, no cuenta... ya que siempre puedes intentarlo de nuevo"

COMO FUNCIONA ESTE MINI-CODEX

Este mini-codex se divide en tres secciones que trata de los distintos aspectos del ejército.

Hijos del Gran Padre: Esta sección cubre el trasfondo de los Cultos Genestealer, como se forman y como combaten. Describe el ciclo de vida del Culto desde la infección inicial hasta los alzamientos planetarios y la asimilación por las Flotas Colmena Tiránidas.

Sección del Hobby: Esta sección muestra al Culto en acción sobre el tablero centrándose en cómo pintar y modelar el ejército (NOTA: Esta sección no se ha incluido en la traducción al ser una sección fundamentalmente gráfica)

Lista de Ejército del Culto Genestealer: Esta sección cubre las reglas especiales y armamento disponibles para el ejército y presenta a cada unidad de forma que puedas seleccionar fácilmente un ejército para tus partidas. Se presenta una Tabla de Organización de Ejército junto con los valores en punto de cada unidad de forma que la construcción del ejército sea sencilla.

HIJOS DEL GRAN PADRE

GENESTEALERS: PASADO y PRESENTE

Una vez se pensó que los genestealer eran una raza xénica que buscaba conquistar el Imperio desde dentro. Se infiltran en mundos e infectan a ciudadanos con su material genético haciendo que sus hijos nazcan como híbridos humano-genestealer. Un genestealer y sus víctimas forman así un culto secreto en estos planetas. La monstruosa progenie de la criatura madura en secreto y a salvo hasta encontrarse en posición de enfrentarse a los gobernantes del planeta. Estos "cultos" buscan hacerse con el control del planeta sutilmente, mediante la manipulación oculta de la población y la subversión del gobierno planetario. Pueden movilizar una poderosa fuerza de combate si se ven amenazados.

La auténtica verdad es mucho más horrible si cabe. Los genestealer no son la fuerte del problema al que se enfrenta un mundo infectado, sino tan sólo un heraldo. Se trata de organismos Tiránidos de siembra e infiltración que actúan muy alejados de las Flotas Colmena, en busca de mundos que cosechar. Una vez que los genestealer han establecido un fuerte culto de seguidores infectados en un mundo, es sólo cuestión de tiempo que atraigan la atención de sus amos y se produzca una invasión Tiránida completa.

CICLO DE REPRODUCCION GENESTEALER

El método de reproducción genestealer es tan alienígena como su naturaleza. Al igual que con otros organismos Tiránidos, no existen genestealer machos o hembras. No se emparejan ni cuidan de su descendencia. En vez de ello, los genestealer infectan a miembros de otras razas con su material genético.

Los genestealer están dotados de ovipositores o implantadores de huevos, en sus lenguas. Tienen la habilidad de hipnotizar a sus víctimas con la mirada del mismo modo que otros depredadores paralizan a sus presas mediante el terror. Una vez que la víctima es sometida, el genestealer perfora su piel con su lengua y deposita un "huevo" en el blando tejido de debajo.

Este huevo nunca eclosiona – de hecho, "huevo" es un mal nombre pues, más precisamente, se trata de un cáncer Tiránido. Una vez implantado, el ADN Tiránido comienza a alterar la estructura genética del anfitrión, célula a célula, órgano a órgano, causando especial daño en el sistema reproductor de la víctima. Esta no muestra signos externos de la infección. Al contrario, ganan algo de la remarcable fuerza, resistencia y longevidad del genestealer y se vuelven más sanos que nunca. El daño, sin embargo, se manifiesta de forma horrible en los hijos de la víctima.

Cuando una víctima infectada por un genestealer se reproduce, su descendencia es un híbrido - parte genestealer, parte organismo anfitrión – en el que los rasgos genestealer predominan. Una vez maduros, estos híbridos infectan a otras víctimas. Sus hijos son también híbridos aunque se asemejan

más a la raza original; humanos en el caso del Imperio aunque se conocen casos de híbridos Orkoides y de otras razas. El aspecto más horrible del ciclo reproductivo genestealer es que los anfitriones no parecen considerar a sus hijos como monstruos. Los padres aman y cuidan a su descendencia híbrida de forma que va más allá de la afección paternal normal. Se desconoce si esto es debido a algún poder de los nacidos o si es debido a que los padres están dominados por el poder latente de la Mente Colmena.

Una vez que los genestealer comienzan a infiltrarse e infectar un Nuevo mundo, sus días están contados. Un único genestealer puede infectar a cientos y su descendencia híbrida puede infectar a millones. A menos que la infección se detecte pronto y se elimine sin piedad por las autoridades Imperiales, en unas pocas décadas no quedará rastro de la cultura original. Esto hace de los cultos genestealer enemigos terribles e implacables del Imperio del Hombre, ya que una sola criatura no detectada puede amenazar a todo un mundo.

LOS GENESTEALER Y LA TECNOLOGIA

Aunque equipados con manos flexibles y sensibles, los genestealer purasangre son incapaces mentalmente de usar incluso las herramientas y armas más simples. El concepto de manipular su entorno mediante herramientas es alienígena para su psicología Tiránida y no son capaces de comprender el funcionamiento de la lanza o el bolter. Esto es una suerte para sus enemigos ya que por lo demás son guerreros mortíferos.

Sus hijos híbridos no son tan limitados. La primera generación tiene a sufrir de las mismas restricciones mentales, pero las generaciones posteriores, en las que los genes de la criatura anfitriona parecen ser más dominantes, ganan cierta habilidad con armas y herramientas. Aunque no son tecnológicamente innovadores, estos híbridos tardíos pueden usar herramientas diseñadas y construidas por otros.

El ciclo de infección continúa hasta la cuarta generación, en la que los híbridos son indistinguibles de los anfitriones. Los híbridos de cuarta generación no tienen ovipositores y se reproducen de la misma forma que el anfitrión original, pero pueden engendrar criaturas normales, híbridos o genestealers purasangre al parecer a voluntad.

PECIOS ESPACIALES

Los pecios espaciales son navíos inmensos, a la deriva, atrapados en un extraño viaje eterno por la Disformidad. Estos misteriosos navíos aparecen raramente en espacio Imperial y pueden traer consigo gran riqueza o terrible caos a aquellos que los encuentran.

Se sabe que hay flujos y corrientes en la Disformidad, que pueden atrapar a un navío para siempre o apartarlo de su curso y devolverlo al

Espacio Real a años luz – o siglos – de su destino esperado.

Los pecios espaciales sufren un destino incluso peor. Han sido arrebatados de su curso y vagan indefensos por la Disformidad viajando allá donde sus corrientes les lleven. Pueden permanecer atrapados durante siglos o volver al Espacio Real minutos después de haber entrado en la Disformidad.

Es imposible determinar cuándo (o si) un pecio volverá al espacio real e incluso los astrópatas encuentran difícil predecir los movimientos de un pecio. Una vez que un pecio vuelve al espacio libre no está libre. Minutos, horas o días después puede volver a ser tragado por la Disformidad para sufrir otro incierto e interminable viaje.

Parece haber un patrón en el movimiento de los pecios espaciales y, de forma periódica, dos o más aparecen en el espacio real a la vez y en el mismo lugar. Si uno está vacío y muerto y el otro poblado, la tripulación de este último saqueará al otro en busca de metal, energía y repuestos, buscando reparar su propia nave moribunda o expandir su espacio uniendo las dos naves. Con el paso de los milenios, estas construcciones improvisadas alcanzan tamaños colosales.

Es imposible predecir cuándo un pecio volverá a la Disformidad de modo que cualquiera que los aborde se arriesga a una prisión eterna. Sin embargo, muchos desean correr el riesgo. Algunos pecios existen desde la Edad Oscura de la Tecnología o incluso antes. Aunque sus habitantes originales llevan mucho tiempo muertos, estas naves son cuevas del tesoro de tecnología perdida, y contienen secretos que traerían riqueza inimaginable a aquellos que osan hollarlos.

INFECCION INICIAL

Las Flotas Colmena Tiránidas usan pecios espaciales para su incansable sed de consumir mundos. Abordan aquellos que se cruzan en su camino y los abarrotan de organismos de infiltración Tiránida. Si el pecio espacial está abandonado, las criaturas entran en un estado de hibernación. Si hay supervivientes atrapados a bordo, son infectados y los miembros más poderosos del nuevo culto son colocados en los medios protectivos que haya disponibles.

Cuando la siembra está completa, la Flota Colmena sigue su curso. Los genestealer duermen y el pecio continúa su viaje eterno. Aunque puede llevarle siglos, de forma inevitable algún día reaparecerá en espacio habitado. Será descubierto y abordado por estúpidos cazatesoros.

Cuando el pecio es abordado, alarmas psíquicas despiertan a los genestealer dormidos. La partida de abordaje es atacada, infectada y liberada. Varios genestealer les acompañan de vuelta a su nave, infectan al resto de la tripulación y se esconden en las bodegas de la nueva nave.

Controlados psíquicamente por los genestealer, la tripulación de la nave no recordará el ataque ni será consciente de que ha sido infectada o de que

lleva a sus nuevos amos en la bodega. Cuando la nave alcance un planeta o puesto habitado, la tripulación implantada desembarca acompañada por un genestaler. El navío es ahora es un portador de la plaga Tiránida, llevando su cargamento de infección y desesperación a cada mundo que visita.

Una vez en el planeta, el genestealer se esconde y los tripulantes bajo su control comienzan a formar un culto genestealer.

CRECIMIENTO DEL CULTO GENESTEALER

Hay muchos cultos dispersos por el Imperio. En una época en que los psíquicos emergen cada vez con más frecuencia, en que los Poderes Ruinosos, los xenos acosan la galaxia y la Inquisición suprime despiadadamente todo conocimiento de estos hechos, es inevitable que los jóvenes, estúpidos o ambiciosos busquen este conocimiento por su cuenta. Tales personas forman religiones, sociedades secretas o cultos escondidos donde pueden experimentar, conspirar o adorar lejos de los ojos inquisitivos de las autoridades Imperiales.

La mayoría de estos cultos son inofensivos, dirigidos por charlatanes religiosos, pero algunos son mucho más siniestros. Se estima que hay decenas de millones de tales cultos dispersos por el Imperio, con muchos dedicados a su destrucción, incluyendo cultos genestealer.

Cuando llegan a un planeta humano, el genestealer y sus esclavos humanos se asientan lo más lejos posible de la civilización, en las partes más remotas del planeta. Viajan por los páramos baldíos o por las entrañas abandonadas de ciudades o colmenas. El genestealer comienza a buscar presas en los humanos que le rodean y los infectados se unen al culto. Los híbridos de primera generación de humanos infectados son bien ocultados de ojos extraños.

Un culto genestealer se disfraza a menudo en forma de nueva religión, con el esclavo humano original como cabeza titular. En apariencia externa, la religión es completamente inofensiva y a menudo laudable pues promueve el trabajo duro, el cuidado de los jóvenes y el respeto de los mayores, enfatizando la modestia extrema. La mayoría de los sacerdotes y sacerdotisas del culto van siempre envueltos en túnicas. El mensaje religioso es simple, habitualmente anunciado la llegada de los Hijos Benditos del Gran Padre, que conducirán a sus seguidores a la felicidad eterna.

A medida que crece en poder e influencia, la religión atrae a conversos que no tienen idea del siniestro culto que se oculta detrás. Eventualmente, estos primos son iniciados en los profundos misterios de la fe – e infectados.

Aunque los genestealer están movidos por un instinto feroz de infectar organismos para asegurar la supervivencia de su subespecie, el purasangre original – ahora conocido como Patriarca – se controla a él y a su progenie para no infectar a demasiados humanos muy rápidamente ya que el rápido crecimiento del culto podría atraer las sospechas de las autoridades Imperiales.

Los años pasan y al final nacen los híbridos de tercera y cuarta generación. Algunos son virtualmente indistinguibles de humanos sanos. Es en este punto cuando el culto comienza a expandir su poder por el planeta. El cabeza titular de la religión, el tripulante original infectado por el Patriarca, es eliminado y su lugar es tomado por un híbrido de cuarta generación. El híbrido, que posee algunos de los poderes psíquicos del Patriarca, hipnotiza literalmente a aquellos que le ven y gana nuevos y más poderosos miembros para el culto.

Otros híbridos de cuarta generación dejan la protección del culto, camuflándose como diplomáticos, misioneros, comerciantes u otro tipo de viajeros, y esparcirán la infección por el planeta. Estos híbridos a menudo obtienen acceso a las clases dirigentes del planeta y a los líderes militares

INVASION DE LA FLOTA COLMENA

Cuando una nueva generación de purasangres ha madurado, en la quinta generación, el ciclo reproductivo está casi completo. Es la hora de que el Patriarca avise a sus amos Tiránidos. Anciano y tremendamente hinchado física y psíquicamente, el Patriarca se retira a una ubicación segura y entra en un largo trance. En este período, la criatura canaliza el poder psíquico latente de seguidores del culto, híbridos y purasangres en forma de una baliza psíquica visible a las Flotas Colmena. Dado que la potencia de la baliza se basa en el tamaño del culto, las Flotas Colmena responderán moviéndose hacia los cultos más potentes ya que suponen la fuente de nutrientes más rica.

Cuando las Flotas Colmena se aproximan envían nuevas oleadas de criaturas para explorar el nuevo mundo. El culto alcanza un *crescendo* de actividad. Se alzan en armas y derrocan a la autoridad que pudiese quedar. Los Magus proclaman alegría desbordante y sentimientos de maravilla al informar de que los "Hijos Benditos" están volviendo para reunirse con sus parientes. Los fragmentos astropáticos Imperiales dispersos de estos mundos dominados describen a millones de miembros infectados del culto marchando alegres hacia los estanques nutritivos Tiránidos para ser descompuestos en ADN puro. Ninguno se salva e incluso el Magus y el Patriarca son consumidos. La Flota Colmena reduce al mundo a su núcleo mineral y parte hacia nuevas fuentes de comida.

LOS CULTOS GENESTEALER EN COMBATE

El combate cuerpo a cuerpo es el corazón de la táctica de combate del culto – una asalto masivo de oleadas de genestealer, híbridos y fanáticos. Si los atacantes alcanzan las posiciones enemigas, estas están condenadas.

En batalla, el culto es dirigido por su Magus – un híbrido de cuarta generación que es la cabeza del culto. El Patriarca deja el mando a alguien capaz de entender el armamento del rival.

Magus y Patriarca son acompañados por el núcleo del culto, el culto, compuesto por la mayor parte de los híbridos iniciales y un pequeño número de purasangres. El culto no toma lugar en las fases iniciales de la batalla y dirige a las otras tropas

proporcionando un punto de reunión y esperando el momento de saltar.

El culto no dispondrá de buen armamento– los miembros del culto no se molestan con tales cosas y es difícil que cuenten con tropas legítimas en algún momento. El poco armamento del que puedan disponer se concentra en pequeñas unidades. A veces, el culto se habrá infiltrado en las TDP del planeta y dispondrá de un pequeño núcleo de fuerzas militares de calidad.

La mayoría de los miembros fanáticos del culto están equipados con armas de combate Cuerpo a Cuerpo – pistolas, rocas, bastones, espadas... Formando en oleadas masivas, se lanzan al ataque gritando salvajemente, disparando de forma indiscriminada y ondeando la bandera del culto. Esto sirve a dos propósitos: inspirarles un frenesí aún mayor y asustar y desmoralizar al enemigo.

Cuando esto ocurre, o la batalla pende de un hilo, el culto entra en acción. Moviéndose tras las masas fanáticas, protegiéndose de los disparos tras los Iniciados y Hermanos de Progenie, el Magus, el Patriarca y el culto se mueven para matar, destrozando a sus enemigos en una orgía de sangre y destrucción.

Los detalles concretos varían de batalla en batalla. El culto puede contar con tropas formales de la FDP infectada. Puede haber también organismos de vanguardia Tiránidos en las proximidades, como líctores, si han logrado llamar la atención de Flotas Colmena próximas. Si el culto ha sido descubierto pronto, tendrá poco más que ofrecer que hordas de fanáticos e híbridos de primera generación. En cualquier caso, la táctica general es siempre la misma: acércate al enemigo y descuartízalo.

Este texto está inspirado en gran medida en el artículo "Genestealers" de Paul Murphy de las White Dwarfs 114 y 115

Orígenes del Ala de Muerte

El Capítulo de Marines Espaciales de los Angeles Oscuros recluta tropas en cientos de mundos dispersos por el Imperio. Su base móvil, la Roca, regresa a cada uno de estos mundos a cada pocos siglos para reclutar una nueva leva de iniciados.

Hace milenios, la Primera Compañía regresó a su mundo natal para descubrir que había sido desecrado y su población nómada esclavizada por un enorme Culto Genestealer que había hecho un aterrizaje forzoso en el mundo primitivo hacía décadas.

Aislados de su Capítulo, los veteranos de los Angeles Oscuros decidieron enfrentarse a esta atrocidad e intentar salvar a su pueblo. Pintaron de blanco sus armaduras de Exterminador siguiendo las tradiciones funerarias de su raza nómada, sabiendo que pocos, si es que alguno de ellos, regresarían de esta última misión y, sombríos, marcharon a la guerra.

Años después, la Roca regresó de una larga campaña para encontrar a un puñado de sus veteranos supervivientes sirviendo como líderes tribales de la cultura totalmente restaurada de su mundo. La Primera Compañía había purgado todo rastro del Culto Genestealer de su mundo.

Hasta la fecha, los Angeles Oscuros han mantenido sus armaduras de Exterminador pintadas de blanco en honor al noble sacrificio de sus hermanos.

LISTA DE EJERCITO DEL CULTO GENESTEALER

El Culto Genestaler cuenta con las siguientes opciones

CG
ELITE
TROPAS
ATAQUE RAPIDO
APOYO PESADO

0-1 Patriarca Genestealer, 0-1 Magus Genestealer
Progenie Genestealer, Híbridos Genestealer
Hermanos de Progenie, Iniciados de Progenie
Camioneros, Motoristas, 0-1 Lictores de Vanguardia
0-1 Tanque de Camaradas de Progenie, Camaradas
de Progenie, Monstruosidad Híbrida



Se necesita disponer del Codex: Guardia Imperial y el Codex: Tiránidos para poder usar esta lista de ejército

REGLAS ESPECIALES DEL CULTO GENESTEALER

REGLAS ESPECIALES DE EJÉRCITO

Bendito sea el Padre: Cualquier unidad del Culto Genestealer en un radio de 30 cm. de un Patriarca o Magus pueden usar su Liderazgo para realizar chequeos de Liderazgo o Moral (excepto Chequeos Psíquicos)

El Padre ha Caído: La pérdida del líder del Culto Genestealer es un concepto casi inimaginable para los seguidores del culto. Al igual que son inquebrantables para defender a su amo, un culto sin líder pierde rápidamente su cohesión y se desbanda. Todas las unidades del Culto Genestealer de un ejército que haya perdido todos sus Patriarcas o Magus tienen -1 a su Ld durante el resto de la partida.

REGLAS ESPECIALES DE UNIDADES

Vive para Luchar: Los Líderes del Culto tienen un gran sentido de la autopreservación. Al inicio de la fase de movimiento del Líder, y sólo durante dicha fase, se considera que la miniatura no está trabada en combate. Esto significa que puede mover normalmente abandonando un combate en curso e ignorando a las unidades con que estuviera trabado. Un Líder no puede asaltar en el turno en que emplee la habilidad *Vive para Luchar*.

Devotos: Las fuerzas de elite de un Culto Genestealer rodean a sus amos y darán con gusto sus vidas para defenderles. Si un Patriarca o Magus sufre una herida de cualquier tipo, puede asignársela a cualquier figura en un radio de 15 cm. que tenga la regla *Devotos*. La herida es asignada antes de intentar cualquier tirada de salvación.

Vehículo Civil: Los miembros del Culto Genestaler usan vehículos civiles camuflados. Para representar esto, el vehículo o unidad puede ser desplegado al inicio de la batalla incluso en escenario donde no podrían ser desplegados normalmente. Por ejemplo, en una misión con el despliegue Choque de Patrullas, el vehículo o unidad podría desplegar al inicio de la partida en lugar de ser colocado en Reserva. Los Vehículos Civiles destruidos por cualquier razón son retirados del tablero debido a su construcción ligera.

PODERES PSIQUICOS

Mirada Paralizante: Los Patriarcas Genestealer poseen una poderosa fuerza de voluntad. Pueden canalizar este poder para dominar a los que tienen cerca.

Este poder psíquico se emplea al inicio de la Fase de Asalto de cualquiera de los dos jugadores. Si tiene éxito, el Patriarca cuenta como equipado con granadas defensivas y cualquier enemigo en contacto peana con peana con el Patriarca combate con un ataque menos durante dicha Fase de Asalto.

Voz de la Razón: Un Magus Genestaler es antinaturalmente carismático. Son capaces de infundir en cualquiera un falso sentido de seguridad enfocando sus potentes habilidades psíquicas en su voz.

Voz de la Razón es un poder psíquico empleado al inicio del turno del Magus. Elige una única unidad enemiga a 30 cm. y en línea de vista. Si el chequeo psíquico es superado, ambos jugadores tiran 1D6 y suman el valor de Liderazgo más alto de sus respectivas figuras. Si el total del Magus es mayor o igual que el de la unidad objetivo estos deben ponerse Cuerpo a Tierra hasta el inicio del próximo turno del jugador Genestealer. El Magus no puede usar este poder contra una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo.

EQUIPO

Carga de Demolición: Los miembros fanáticos del culto se atan explosivos improvisados al cuerpo y se lanzan contra sus enemigos. Estos dispositivos caseros son inestables y son una amenaza para el culto tanto como para sus enemigos. Una carga de demolición puede emplearse en la fase de disparo en vez de disparar un arma, o en la de asalto en vez de atacar. El ataque de la carga se resuelve con una Iniciativa de 5. Coloca la plantilla de Explosión grande en contacto con la figura que lleve la carga. Todas las figuras, amigas o enemigas, en contacto con la plantilla sufren un impacto de F7 FP3. La figura que llevaba la carga es retirada como baja. En asalto, todas las heridas causadas por la carga cuentan para la resolución del combate.

Si la figura que lleva la carga es eliminada antes de usarla, la carga explota con un 4+. La explosión se centra en la figura y se resuelve como se indica arriba.

Mortero del Culto: Los vehículos del culto montan a menudo morteros sencillos pero potentes. Disparan munición muy potente pero tienen poco alcance.

Alcance: 60 cm. F: 5 FP: 5 Pesada 1, Explosión, Artillería

O-1 PATRIARCA GENESTEALER COSTE: 90 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Patriarca	6	0	5	5	3	5	3	10	4+

Tipo de Unidad

- Infantería

Número/escuadra

- 1

Armamento

- Garras Aceradas

Reglas Especiales

- Personaje Independiente
- Psíquico
- Coraje
- Mirada paralizante
- Vive para Luchar*
- Fuerza Inhumana*

Biomorfos

- Puede adquirir uno de los siguientes biomorfos Tiránidos:
 - Quitina reforzada por +10 pts
 - Aguijón por +12 pts
 - Garras garfio por +4 pts

Transporte

- El patriarca y hasta una progenie de guardaespaldas Genestealer pueden seleccionar una Limusina del Culto como vehículo de transporte dedicado por +35 pts

Fuerza Inhumana: El Patriarca es tan poderoso que todas las heridas causadas por él ignoran las tiradas de salvación por armadura como si fuese producidas por armas de energía

Vive para Luchar: Los Líderes del Culto tienen un gran sentido de la autopreservación. Al inicio de la fase de movimiento del Líder, y sólo durante dicha fase, se considera que la miniatura no está trabada en combate. Esto significa que puede mover normalmente abandonando un combate en curso e ignorando a las unidades con que estuviera trabado. Un Líder no puede asaltar en el turno en que emplee la habilidad *Vive para Luchar*.

O-1 MAGUS GENESTEALER COSTE: 50 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Magus	3	4	3	3	2	4	1	9	-

Tipo de Unidad

- Infantería

Número/escuadra

- 1

Armamento

- Campo de Refracción
- Pistola Láser
- Arma de Energía

Reglas Especiales

- Personaje Independiente
- Psíquico
- Coraje
- Voz de la Razón
- Vive para Luchar*

Opciones

- Puede reemplazar su pistola láser por:
 - Pistola Bolter por +1 pto
 - Pistola de Plasma por +10 pto

Transporte

- El Magus y hasta una progenie de guardaespaldas híbridos sin armas pesadas pueden seleccionar una Limusina del Culto como vehículo de transporte dedicado por +35 pts

Vive para Luchar: Los Líderes del Culto tienen un gran sentido de la autopreservación. Al inicio de la fase de movimiento del Líder, y sólo durante dicha fase, se considera que la miniatura no está trabada en combate. Esto significa que puede mover normalmente abandonando un combate en curso e ignorando a las unidades con que estuviera trabado. Un Líder no puede asaltar en el turno en que emplee la habilidad *Vive para Luchar*.

ELITE

PROGENIE DE GENESTEALER

COSTE: 50 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Genestealer	6	0	4	4	1	6	2	10	5+

Composición de unidad

- 3 Genestealers

Tipo de Unidad

- Infantería

Armamento

- Garras aceradas

Reglas Especiales

- Veloces
- Moverse a través de cobertura

Opciones

- La unidad puede incluir hasta 3 genestealers adicionales por +16 pts c/u
- La escuadra completa puede tener alguno de los siguientes biomorfos si no disponen de opción de transporte
 - Escabullirse por +3 pts c/u
 - Caparazón reforzado por +4 pts c/u

Transporte

- La escuadra puede seleccionar una Limusina del Culto como vehículo de transporte dedicado por +35 pts

Devotos (sólo unidades de guardaespaldas): Las fuerzas de élite del Culto Genestealer rodean a sus amos y darán con gusto sus vidas por defenderles. Si un Patriarca o Magus sufre una herida a causa del enemigo, puede asignar dicha herida a cualquier miniatura con la regla Devotos en un radio de 15 cm. La herida es asignada antes de realizar ninguna tirada de salvación.

PROGENIE DE HIBRIDOS

COSTE: 45 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Híbrido	4	3	3	3	1	5	1	8	5+
Acólito Híbrido	4	3	3	3	1	5	2	8	5+

Composición de unidad

- 3 Híbridos
- 1 Acólito

Tipo de Unidad

- Infantería

Armamento

- Pistola Láser
- Granadas de Fragn.
- Garra afilada

Reglas Especiales

- Infiltradores

Personaje

- El acólito puede tener el biomorfo garras aceradas por +5 pts
- El acólito puede tener una segunda garra afilada por +3 pts

Opciones

- La unidad puede incluir hasta 4 híbridos adicionales por +10 pts c/u

- Hasta dos híbridos pueden usar las siguientes opciones:

Reemplazar la pistola láser por una de las siguientes:

- Cañón automático por +15 pts
- Lanzamisiles por +15 pts
- Lanzallamas por +8 pts

Transporte

- Una escuadra sin armas pesadas puede seleccionar una Limusina del Culto como vehículo de transporte dedicado por +35 pts. En este caso pierden la regla especial Infiltradores.

Devotos (sólo unidades de guardaespaldas): Las fuerzas de élite del Culto Genestealer rodean a sus amos y darán con gusto sus vidas por defenderles. Si un Patriarca o Magus sufre una herida a causa del enemigo, puede asignar dicha herida a cualquier miniatura con la regla Devotos en un radio de 15 cm. La herida es asignada antes de realizar ninguna tirada de salvación.

HERMANOS DE PROGENIE

COSTE: 65 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Hermano	3	2	3	3	1	3	1	7	6+
Acólito Híbrido	4	3	3	3	1	5	2	8	5+

Composición de unidad

- 9 Hermanos
- 1 Acólito Híbrido

Tipo de Unidad

- Infantería

Armamento

- Pistola laser
- Arma de CaC (s

TROPAS DE LINEA

LIMUSINA DEL CULTO

COSTE: 35 PUNTOS

	HP	BF	BL	BP
Limusina	3	10	10	10

Armamento

- Ametralladora pesada con arco de tiro frontal (en montaje camuflado)
- Descargadores de Humo

Reglas Especiales

- Rápido
- Transporte (8)
- Puntos de Acceso: 2 (puertas laterales)
- Vehículo Civil

Mejoras

- Conductor Híbrido por +10 pts

Vehículo Civil: Los miembros del Culto Genestealer usan vehículos civiles camuflados. Para representar esto, el vehículo o unidad puede ser desplegado al inicio de la batalla incluso en escenario donde no podrán ser desplegados normalmente. Por ejemplo, en una misión con el despliegue Choque de Patrullas, el vehículo o unidad podría desplegar al inicio de la partida en lugar de ser colocado en Reserva. Los Vehículos Civiles destruidos por cualquier razón son retirados del tablero debido a su construcción ligera.

Conductor Híbrido: El conductor del vehículo es un Híbrido. Los resultados de Tripulación Acobardada cuentan como de Aturdida.

CAMION DEL CULTO

COSTE: 25 PUNTOS

	HP	BF	BL	BP	Tipo
Camión del Culto	2	9	9	9	Descubierto

Armamento

- Ametralladora pesada montada en torreta

Reglas Especiales

- Rápido
- Transporte (10)
- Vehículo Civil

Mejoras

- Conductor Híbrido por +10 pts

Vehículo Civil: Los miembros del Culto Genestealer usan vehículos civiles camuflados. Para representar esto, el vehículo o unidad puede ser desplegado al inicio de la batalla incluso en escenario donde no podrán ser desplegados normalmente. Por ejemplo, en una misión con el despliegue Choque de Patrullas, el vehículo o unidad podría desplegar al inicio de la partida en lugar de ser colocado en Reserva. Los Vehículos Civiles destruidos por cualquier razón son retirados del tablero debido a su construcción ligera.

Conductor Híbrido: El conductor del vehículo es un Híbrido. Los resultados de Tripulación Acobardada cuentan como de Aturdida.

CHIMERA DE CAMARADAS

COSTE: 80 PUNTOS

	HP	BF	BL	BP	Tipo
Chimera	3	12	10	10	Tanque

Armamento

- Multiláser montado en torreta
- Bolter pesado en habitáculo
- Descargadores de humo
- Reflector

Reglas Especiales

- Anfíbio
- Transporte (12)
- Puntos de Acceso: 1 (puerta trasera)
- Puntos de fuego: 1 (escotilla superior) + 6 rifles láser en aberturas de disparo.

Mejoras

- Blindaje adicional: +15 pts
- Ametralladora pesada en afuste exterior: +12 pts
- Quitaobstáculos: +5 pts
- Faldones laterales: +10 pts

Anfíbio: Los Chimera consideran el agua como Terreno Despejado

ATAQUE RAPIDO

MOTORISTAS DE PROGENIE

COSTE: 60 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Motorista	3	2	3	3(4)	1	3	1	6	5+
Acólito Híbrido	4	3	3	3(4)	1	5	2+1	8	4+

Composición de unidad

- 4 Motoristas
- 1 Acólito Híbrido

Tipo de Unidad

- Motocicletas

Armamento

- Pistola láser
- Granadas de fragm.
- Garras afiladas (sólo acólito)

Reglas Especiales

- Vehículo Civil

Personaje

- El acólito puede tener el biomorfo garras aceradas por +5 pts.

- El acólito puede tener una segunda garra afilada por +3 pts

- El acólito puede estar armado con una carga de demolición por +15 pts

Opciones

- La unidad puede incluir hasta 5 motoristas adicionales por +10 pts c/u

- Un Motorista puede ser mejorado con una de las siguientes armas:
 - Lanzallamas por +5 pts
 - Lanzagranadas por +5 pts

- Si la escuadra es de 10 Motoristas, un segundo Hermano puede reemplazar su pistola láser por:
 - Lanzagranadas por +5 pts
 - Lanzallamas por +5 pts

Vehículo Civil: Los miembros del Culto Genestaler usan vehículos civiles camuflados. Para representar esto, el vehículo o unidad puede ser desplegado al inicio de la batalla incluso en escenarios donde no podrán ser desplegados normalmente. Por ejemplo, en una misión con el despliegue Choque de Patrullas, el vehículo o unidad podría desplegar al inicio de la partida en lugar de ser colocado en Reserva. Los Vehículos Civiles destruidos por cualquier razón son retirados del tablero debido a su construcción ligera.

0-1 LICTORES DE VANGUARDIA

COSTE: 60 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Líctor	6	0	5	4	2	6	3	10	-

Composición de unidad

- 1-3 Líctores

Tipo de Unidad

- Infantería

Armamento

- Garras aceradas
- Garras garfio

Reglas especiales

- Estolones alimentarios
- Atacar y huir
- Coraje
- Terror Secreto
- Mimetización

Terror Secreto: Los líctores de vanguardia operan muy por delante de las Flotas Colmena y deben sobrevivir sin apoyo durante largos períodos de tiempo. Se han adaptado a su papel solitario mejorando sus ya de por sí formidables habilidades de camuflaje y mimetización a expensas de su pura fuerza bruta y gruesa quitina. Los Líctores de Vanguardia despliegan usando la regla de Reservas individualmente para representar cómo saltan desde sus escondrijos sobre los enemigos desprevenidos. Cada líctor debe ser desplegado en cualquier lugar del tablero (pero no sobre terreno infranqueable o a menos de 2 cm de una figura enemiga). El Líctor de Vanguardia no se despliega según las reglas de Despliegue Rápido y no se dispersa. Simplemente coloca la figura donde desees. Un Líctor de Vanguardia no puede mover, pero puede Correr y Asaltar en el turno en que entre según las Reservas.

Mimetización: Las escamas camaleónicas del Líctor de Vanguardia y su destreza le permiten aproximarse a casi cualquier criatura cercana. Siempre dispone de una Tirada de Salvación Invulnerable de 5+. Los enemigos que deseen disparar a un Líctor de Vanguardia deben superar un chequeo de Liderazgo. Si no lo consiguen, pierden su oportunidad de disparar en ese turno.

ATAQUE RAPIDO

CAMIONEROS DEL CULTO

COSTE: 30 PUNTOS

	HP	BF	BL	BP	Tipo
Camión	2	10	9	9	Descubierto

Composición de Unidad

- 2-3 Camiones del Culto

Armamento

- Ametralladora pesada acoplada montada en torreta

Reglas Especiales

- Veloz
- Vehículo Civil

Opciones

- Reemplazar ametralladora pesada acoplada por mortero del culto, gratis.

- Un camión puede reemplazar su ametralladora pesada acoplada por un cañón automático por +5 pts

Mejoras

- Habitáculo blindado: +10 pts
- Conductor Híbrido: +10 pts

Vehículo Civil: Los miembros del Culto Genestealer usan vehículos civiles camuflados. Para representar esto, el vehículo o unidad puede ser desplegado al inicio de la batalla incluso en escenarios donde no podrán ser desplegados normalmente. Por ejemplo, en una misión con el despliegue Choque de Patrullas, el vehículo o unidad podría desplegarse al inicio de la partida en lugar de ser colocado en Reserva. Los Vehículos Civiles destruidos por cualquier razón son retirados del tablero debido a su construcción ligera.

Conductor Híbrido: El conductor del vehículo es un Híbrido. Los resultados de Tripulación Acobardada cuentan como de Aturdida.

APOYO PESADO

0-1 TANQUE DE CAMARADAS

COSTE: VER DEBAJO

	HP	BF	BL	BP	Tipo
Leman Russ	3	14	12	10	Tanque

COSTE: 145

Armamento

- Cañón de batalla en torreta
- Bolter pesado en habitáculo
- Descargador de humo
- Reflector

Opciones

- Reemplazar bolter pesado por cañón láser: +10 pts.
- Añadir un par de barquillas laterales con bolter pesados o lanzallamas pesados: +10 pts.

Mejoras

- Blindaje adicional: +15 pts
- Ametralladora pesada en afuste exterior: +12 pts
- Quitaobstáculos: +5 pts
- Faldones laterales: +10 pts
- Tripulación Híbrida: +20 pts

Tripulación Híbrida: La tripulación del vehículo está compuesta por Híbridos. Los resultados de Tripulación Acobardada cuentan como de Aturdida, pero la HP se reduce a 2 por su falta de familiaridad con el vehículo.

	HA	HP	F	BF	BL	BT	I	A	Tipo
Escuadrón de Sentinels	3	3	5	10	10	10	3	1	Bípode

COSTE: 40

Composición de Unidad

- 1-3 Sentinels

Armamento

- Lanzallamas pesado
- Descargador de humo
- Reflector

Reglas Especiales

- Explorador

Opciones

- Reemplazar lanz. pesado por:
 - Multiláser: +5 pts
 - Cañón automático: -10 pts
 - Cañón láser: +15 pts

Mejoras

- Blindaje adicional: +15 pts
- Compartimento blindado: +15 pts
- Tripulación Híbrida: +20 pts

Tripulación Híbrida: La tripulación del vehículo está compuesta por Híbridos. Los resultados de Tripulación Acobardada cuentan como de Aturdida, pero la HP se reduce a 2 por su falta de familiaridad con el vehículo.

APOYO PESADO

CAMARADAS DE PROGENIE

COSTE: 65 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Camarada	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Sargento Veterano	3	3	3	3	1	3	2	8	5+

Composición de unidad

- 9 Camaradas
- 1 Sargento Veterano

Tipo de Unidad

- Infantería

Armamento

- Pistola laser
- Rifle láser
- Arma de CaC (sólo sgto. veterano)
- Granadas de fragm.

Personaje:

- El Sgto. Veterano puede reemplazar su pistola láser por una pistola bolter por +1 pts.

- El Sgto. Veterano puede reemplazar su rifle láser por un bolter por +1 pts o un bolter de asalto por +5 pts.

Opciones

- Un Camarada puede reemplazar su rifle láser por:
 - Rifle de Fusión: +10 pts
 - Rifle de Plasma: +10 pts
 - Lanzagranadas por +8 pts
 - Lanzallamas por +6 pts

- Dos camaradas pueden formar un equipo de armas pesadas con una de las siguientes opciones:

- Lanzamisiles: +15 pts
- Cañón láser: -25 pts
- Cañón automático: +15 pts
- Mortero: +10 pts
- Bolter pesado: +10 pts

- La escuadra puede equiparse con granadas perforantes por +1 pto por figura.

Transporte

- La escuadra puede seleccionar un Chimera como vehículo de transporte dedicado por +80 pts.

MONSTRUOSIDAD HIBRIDA

COSTE: 110 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Monstruosidad	5	0	6	6	4	3	4	8	4+

Composición de unidad

- 1 Monstruosidad

Tipo de Unidad

- Criatura Monstruosa
- Mueve como una bestia

Reglas especiales

- Coraje
- Hiperdepredador

Hiperdepredador: Las monstruosidades híbridas son el resultado de la infección Genestealer sobre los grandes depredadores del planeta. Normalmente se trata de bestias que viven libremente y cuya voluntad puede ser dominada en cierto modo por un Magus o Patriarca cercanos. Arreados al combate como ganado, estas bestias cargan directamente sobre las líneas enemigas causando terribles daños. Las Monstruosidades Híbridas mueven como si fueran bestias. Cualquier fallo en combate CaC de la Monstruosidad se resuelve como impactos de la criatura sobre criaturas amigas de tu elección trabadas en el mismo combate. Si no hay miniaturas amigas disponibles, esos ataques simplemente se pierden.

La Bestia de Barria

En el mundo salvaje de Barria, en el interior del Segmentum Ultima, un Culto Genestealer fue descubierto por el Inquisidor del Ordo Hereticus Georges Kuster. Kuster y su séquito enviaron peticiones prioritarias de ayuda y se movilizaron para acabar personalmente con el corazón del Culto. Ninguno de ellos fue vuelto a ver jamás.

En su momento, el Capítulo de Marines Espaciales de los Tiburones Espaciales llegó en respuesta a la solicitud del Inquisidor y comenzó las operaciones de combate de inmediato. Tras una terrible purga de cuatro semanas, el Capítulo había aislado al patriarca y lanzó un ataque de Exterminadores sobre su posición. Pero la conocida como "Bestia de Barria" no era tan fácil de derrotar. Con su culto ya destruido, se lanzó a una orgía de monstruosa auto-destrucción acabando con más de dos terceras partes de la primera Compañía de los Tiburones Espaciales así como su Bibliotecario Jefe antes de ser incinerada.

Fue un golpe del que el Capítulo tardará en recuperarse.

La Bestia de Barria

COSTE: 135 PTS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Bestia	6	0	6	5	4	5	3	10	4+

Un Culto Genestealer puede incluir a la Bestia. Si lo hace, cuenta como el Patriarca único del ejército

“La pérdida de un millar de hijos haría caer a cualquiera en la locura y la destrucción”

Acólito sin nombre del Emperador Violeta: Barria

Tipo de Unidad

- Criatura Monstruosa

Armamento

- Garras aceradas

Número por escuadra

- 1

Reglas Especiales

- Psíquico
- Coraje
- Mirada paralizante
- Biomorfo Aguijón
- *Bestia Acorralada*

Bestia Acorralada: El Patriarca conocido como la Bestia de Barria tenía una voluntad monstruosa y ningún deseo de huir de sus enemigos. Su fuerza y peligrosidad llegaron a su cenit cuando se vio acorralado y obligado a luchar por su vida y la de su Culto. Un ejército liderado por la Bestia de Barria no puede incluir Magus, Camaradas de Progenie o Tanques de Camaradas. La Bestia de Barria es inmune a la Muerte Instantánea y gana +1A por cada herida que sufre, que se hacen activas al inicio la fase de Asalto.



Hermano Chavil

COSTE: 75 PTS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Chavil	3	4	3	3	3	4	1	10	-

Un Culto Genestealer puede incluir a Chavil. Si lo hace, cuenta como el Magus único del ejército

“Gobernador, los sacerdotes de la Iglesia del Padre Benevolente están dispuestos a apoyar a sus hombres”

El Hermano Chavil dirigiéndose al Gobernador Kell de Adelpus IV

Tipo de Unidad

- Infantería

Armamento

- Pistola Bolter
- Rosarius
- Arma de Energía

Número por escuadra

- 1

Reglas Especiales

- Personaje independiente
- Psíquico
- Coraje
- Voz de la Razón
- *Vive para Luchar*
- *Contactos del Ministorum*

Vive para Luchar: Los Líderes del Culto tienen un gran sentido de la autopreservación. Al inicio de la fase de movimiento de Líder, y sólo durante dicha fase, se considera que la miniatura no está trabada en combate. Esto significa que puede mover normalmente abandonando un combate en curso e ignorando a las unidades con que estuviera trabado. Un Líder no puede asaltar en el turno en que emplee la habilidad Vive para Luchar.

Contactos del Ministorum: El infame Magus Genestealer Hermano Chavil se abrió camino entre las filas del Ministorum. Lanzó su mundo a la rebelión en una falsa Guerra de Fe contra su leal familia dirigente Imperial. Un ejército liderado por el Hermano Chavil no puede incluir Patriarca, Genestealers ni Monstruosidades Tiránidas. Adicionalmente puede seleccionar Castigos del Penitente como opciones de Apoyo Pesado y Hermanas Arrepentidas como opciones de élite, del Codex: Cazadores de Brujas.



Inquisidora Seygle

COSTE: 100 PTS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Seygle	4	4	3	3	2	4	3	9	3+

Un Ejército Imperial puede incluir a Seygle. Si lo hace, cuenta como una opción de élite para el ejército

"El Cultista es un falso profeta de fe. Sólo en el fuego purificador podrá deshacerse su apostasía"

Inquisidora Seygle: Ordo Hereticus

Tipo de Unidad

- Infantería

Número por escuadra

- 1

Armamento

- Pistola Bolter
- Mandato Inquisitorial
- Servoarmadura
- *Vara de San Leor*

Reglas Especiales

- Psíquico
- Personaje Independiente
- Salvación invulnerable 5+
- *Sabueso de sangre*



Vara de San Leor: Esta vara de oscura obsidiana es anatema para los malvados. Cuenta como una vara nulificadota y como una estaca de energía.

Sabueso de Sangre: Seygle ha cazado Cultos Genestealer durante décadas. Puede detectar a sus fuerzas con una habilidad increíble y erradicarlos de sus escondrijos sin piedad. Como resultado, los Lectores de Vanguardia pierden su habilidad Mimetización y los vehículos del Culto pierden su habilidad Vehículo Civil. Por cada unidad que se Infiltre o Flanquee, tira 1D6. Con un resultado de 4+, la unidad pierde su habilidad.

Capitán Kundera

COSTE: 150 PTS

	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld	Sv
Kundera	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Un Ejército de Marines Espaciales puede incluir a Kundera. Si lo hace, cuenta como la opción de CG para el ejército

"Primera Compañía en las alcantarillas. Genestealers en las alcantarillas. Sólo uno de cada tres salieron vivos."

Capitán Kundera: Primera Compañía de los Tiburones Espaciales

Tipo de Unidad

- Infantería

Número por escuadra

- 1

Armamento

- Pistola Bolter
- Arma de Energía
- Servoarmadura
- Halo de Hierro
- Granadas de Fragmentación y Perforantes

Reglas Especiales

- Personaje Independiente
- Ritos de Combate
- *Maldición del Gran Padre*
- *Fuego Infernal*



Maldición del Gran Padre: Veterano de la purga de Barria, Kundera ejecuta su venganza sobre los Cultos Genestealer sin piedad. Una escuadra liderada por Kundera gana las habilidades Carga Furiosa y Enemigo Predilecto (Cultos Genestealer).

Fuego Infernal: Kundera es un fanático destructor de Cultos Genestealer y equipa a sus hombres para ello. Todos los bolter pesados en un ejército liderado por Kundera pueden disparar munición Fuego Infernal.

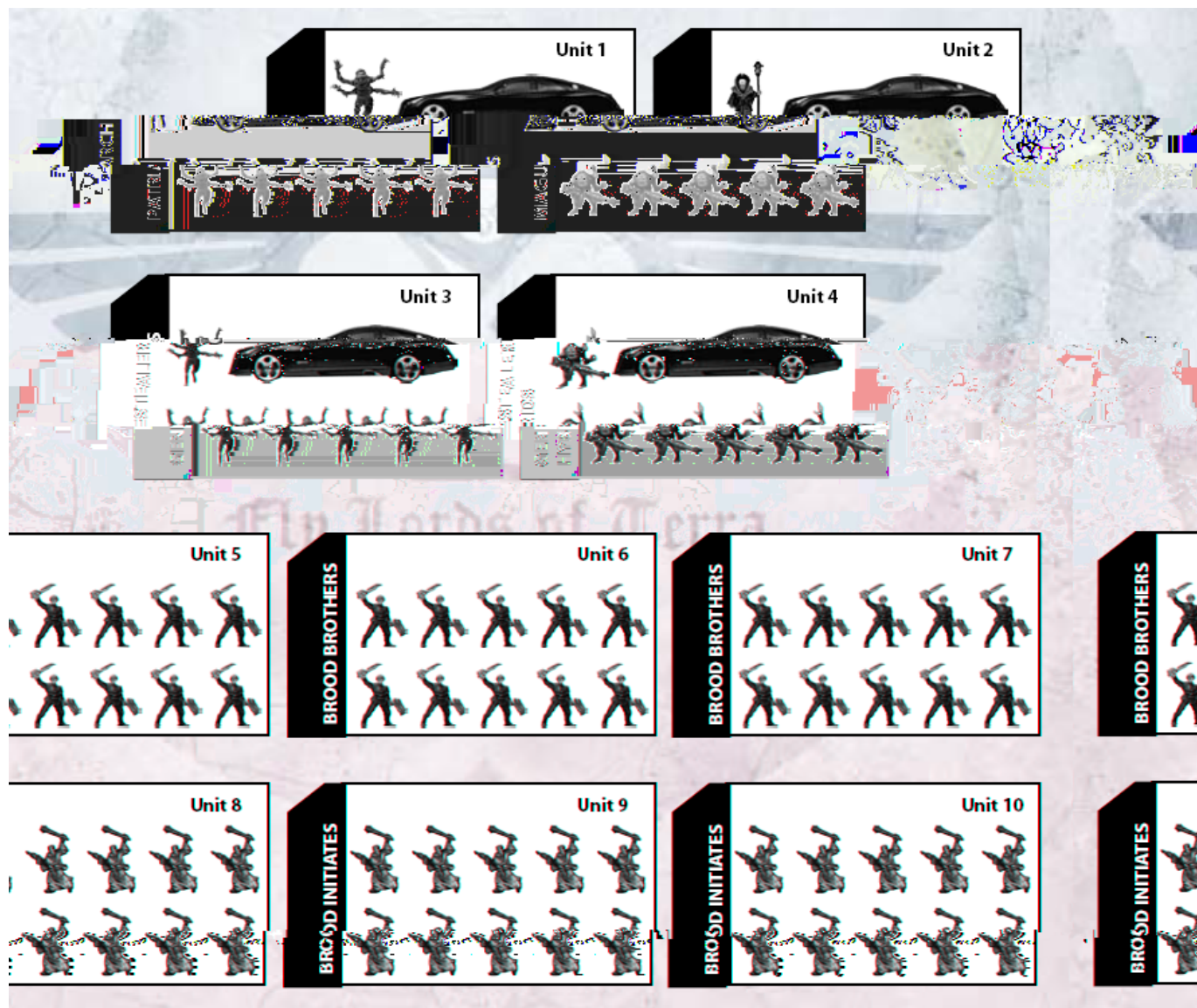
Esta munición usa el siguiente perfil: Alcance: **72 cm.** **F:X** **FP: 4** **Pesada 1, Area, Veneno (2+)**

ALZAMIENTO DE CULTO GENESTEALER

PUNTOS: 150 + Figuras

Los Cultos Genestealer se encuentran entre las amenazas más insidiosas al Imperio. Estos cónclaves secretos esparcen su combinación de falsas creencias e infección Tiránida a través de la sociedad de un mundo subvirtiéndola en cuestión de décadas. Es sólo a través de la implacable vigilancia de la Inquisición y el Ministorum que la mayoría de estos cultos son descubiertos y destruidos en brutales purgas.

Una vez descubierto y forzado a combatir, un Culto Genestealer es un enemigo terrible. Dirigidos por sus líderes Patriarca y Magus, cientos de seguidores infectados toman las calles. El Culto se lanza sobre sus enemigos en una masa de violencia multitudinaria, apoyada por el cónclave interno de Híbridos y Genestealers. Sus enemigos se ven atrapados en la repentina y caótica violencia civil y se encuentran rodeados y superados por la masa furiosa.



FORMACION:

- 1 Patriarca (progenie genestealer opcional)
- 1 Magus (progenie de híbridos opcional)
- 2-3 unidades de Genestealers o Híbridos Genestealer
- 3-6 unidades de Hermanos de Progenie
- 3+ unidades de Iniciados de Progenie

Nota: todas las unidades deben proceder de la lista de ejército del Culto Genestealer

REGLAS ESPECIALES:

"Cuidado, civiles": Todas las unidades de infantería ganan una salvación por cobertura de 5+ en el primer turno. Los vehículos del culto no pueden ser seleccionados como objetivos en el turno uno a menos que se muevan, disparen, o no haya otros objetivos en línea de vista.

Interferidores: La formación gana la ventaja estratégica Interferidores.