



PATRULLA: CULTOS GENESTEALER

MANO DEL MAGUS

Procedente de las minas subterráneas del Consorcio Nykol de Lasmar III, esta retorcida horda de Cultistas Genestealer busca liberarse de las cadenas de sus opresores Imperiales. Están liderados por la astuta Magus Veridielle, que ha forjado una variopinta colección de mutantes, monstruos y equipo minero robado en un poderoso ejército de rebelión. Los guerreros de la Magus son fanáticamente leales, y la seguirían incluso hasta su propia destrucción. Dado su probable destino final, esto puede ser una suerte...

Esta Patrulla incluye las unidades mostradas a continuación.

A Magus Veridielle (1 miniatura)

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

B Híbridos Neófitos (10 miniaturas)

- 1 Líder Neófito equipado con: pistola automática; pistola de Líder; arma de energía.
- 5 Híbridos Neófitos equipados con: pistola automática; arma de fuego de Híbrido; arma de combate.
- 1 Híbrido Neófito equipado con: pistola automática; arma de fuego de Híbrido; arma de combate; icono del culto.
- 1 Híbrido Neófito equipado con: pistola automática; ametralladora pesada; arma de combate.
- 1 Híbrido Neófito equipado con: pistola automática; cañón sísmico; arma de combate.
- 1 Híbrido Neófito equipado con: pistola automática; lanzarredes; arma de combate.

C Híbridos Neófitos (10 miniaturas)

- 1 Líder Neófito equipado con: pistola automática; pistola de Líder; arma de energía.
- 5 Híbridos Neófitos equipados con: pistola automática; arma de fuego de Híbrido; arma de combate.
- 1 Híbrido Neófito equipado con: pistola automática; arma de fuego de Híbrido; arma de combate; icono del culto.
- 1 Híbrido Neófito equipado con: pistola automática; cañón sísmico; arma de combate.
- 1 Híbrido Neófito equipado con: pistola automática; lanzarredes; arma de combate.

D Híbridos Acólitos (5 miniaturas)

- 1 Líder Acólito equipado con: armas de Líder del Culto; pistola automática.
- 2 Híbridos Acólitos equipados con: pistola automática; garras del culto y cuchillo.
- 1 Híbrido Acólito equipado con: cargas de demolición; garras del culto y cuchillo.
- 1 Híbrido Acólito equipado con: herramienta de perforación pesada.

E Aberrantes (5 miniaturas)

- 1 Hipermorfo Aberrante equipado con: Arma de energía improvisada; cola de Hipermorfo.
- 4 Aberrantes equipados con: arma pesada improvisada.

F Goliath Triturarrocas (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: incinerador de supresión; alijo de cargas de demolición; ametralladora pesada; pala trituradora.





Ametralladora pesada



Híbridos Neófitos

Lanzarredes



Herramienta de perforación pesada



Híbrido Acólito

Arma de energía improvisada



Aberrante

PATRULLA: CULTOS GENESTEALER

MANO DEL MAGUS

HABILIDADES

Encontrarás las hojas de datos necesarias para utilizar la Mano del Magus en las siguientes páginas, diseñadas exclusivamente para partidas de Patrulla. La hoja de datos de una unidad lista todas las habilidades que tiene, incluidas una habilidad de Facción (Emboscada del Culto) mencionada en la hoja de datos de cada unidad y descrita a continuación.

EMBOSCADA DEL CULTO

Los Cultos Genestealer mantienen sus efectivos cuidadosamente ocultos de sus opresores hasta que llega el glorioso Día de la Ascensión. Mientras se desarrolla la batalla, sus refuerzos surgen de las sombras, llamados a la guerra por la mente de progenie.

Cada vez que una unidad con esta habilidad es eliminada, tira 1D6, y suma 3 al resultado si es una unidad **LÍNEA DE BATALLA**. Con 4+, esa unidad se coloca en Emboscada del Culto y puedes colocar 1 marcador de Emboscada del Culto* en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" horizontalmente de toda unidad enemiga (si esto no es posible, no se coloca ningún marcador).

Si una miniatura enemiga (salvo miniaturas **AERONAVE**) termina cualquier tipo de movimiento a 9" o menos de un marcador de Emboscada del Culto que colocaste, ese marcador Emboscada del Culto se retira del campo de batalla. Al final del paso de refuerzos de la siguiente fase de movimiento de tu oponente, por cada marcador de Emboscada del Culto que aún esté en el campo de batalla, puedes elegir 1 unidad de tu ejército que esté en Emboscada del Culto y desplegar esa unidad eliminada de nuevo en el campo de batalla mediante la habilidad Despliegue Rápido, con todas sus miniaturas con todas sus heridas restantes y con al menos una de esas miniaturas en contacto con ese marcador de Emboscada del Culto (retira entonces ese marcador de Emboscada del Culto del campo de batalla).

Los **PERSONAJES** adjuntos a una unidad con esta habilidad no vuelven con ella si esa unidad vuelve al campo de batalla según se ha descrito (solo vuelve la unidad Guardaespalda).

Nota de diseño: Cada vez que se elimina una unidad con esta habilidad, se activan todas las reglas que se aplican cuando se elimina una unidad. Por ejemplo, si una regla otorga 1 PV a un jugador cada vez que una unidad enemiga es eliminada, y una unidad con esta habilidad es eliminada, devuelta usando esta habilidad y posteriormente eliminada de nuevo, otorgaría al oponente 2PV.

*Usa un marcador circular de 32mm de diámetro como marcador de Emboscada del Culto.

Patrulla

Cuando juegas una batalla de Patrulla, no se puede desplegar en el campo de batalla ninguna unidad que esté en Emboscada del Culto en las rondas de batallas cuatro y cinco.

MEJORAS

Tu miniatura **MAGUS** tiene la mejora Escudo psiónico. Puedes sustituirla por Báculo de resonancia.

MEJORA POR DEFECTO

ESCUDO PSIÓNICO

El Magus crea un escudo de energía psiónica y lo deja crecer para repeler la potencia de fuego del enemigo..

Mientras el portador lidere una unidad, cada vez que se asigne un ataque a distancia a una miniatura en esa unidad, suma 1 a la tirada de salvación contra ese ataque.

0

MEJORA OPCIONAL

BÁCULO DE RESONANCIA

Fabricada con un núcleo de quitina psicoreactiva, esta arma vibra con las energías gestálticas de la Mente de Progenie. Basta con asestar el golpe más leve a un enemigo para destruir su cordura y que su cuerpo se retuerza con espasmos de agonía que destrazan los huesos.

Las armas de combate con las que esté equipado el portador tienen las habilidades **[ANTIINFANTERÍA 5+]** y **[HERIDAS DEVASTADORAS]**.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Levantaos. Puedes sustituirlo por Voluntad del Patriarca.

OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

LEVANTAOS

Al apoderarse de lugares clave y emplearlos para difundir la propaganda incendiaria de la secta, se puede alimentar el fuego de la rebelión hasta que se convierta en una revolución en toda regla.

Desde la segunda ronda de batalla en adelante, al final del turno de tu oponente, tira 1D6 por cada marcador de objetivo que controles y que tenga una o más unidades **HÍBRIDO NEÓFITO** de tu ejército dentro de su alcance (salvo unidades acobardadas): con 1-3, obtienes 1PV; con 4+, obtienes 3PV.

0

OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

VOLUNTAD DEL PATRIARCA

Todos los miembros del Culto Genestealer viven para obedecer a su Patriarca alienígena y harán todo lo posible por alcanzar sus objetivos. Ya sea apoderarse de un lugar que el monstruoso xenos considere vital, asegurar algún icono sagrado o planes vitales que desee, o cualquier otra expresión de su voluntad, el Magus se encargará de ello.

Al final de la batalla, obtienes 15PV si tu miniatura **MAGUS** está a 3" o menos del centro del campo de batalla.

ESTRATEGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:



DEFENDE A LA MAGUS

ESTRATEGEMA MANO DEL MAGUS – HAZAÑA ÉPICA

Los fieles no escatimarán esfuerzos para proteger a su Magus, pues ella está tocada por la Voluntad del Patriarca y es sin duda su profeta viviente.

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

BLANCO: 1 unidad **MAGUS** de tu ejército y 1 unidad enemiga en la zona de amenaza de esa unidad **MAGUS**.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura **CULTOS GENESTEALER** de tu ejército realice un ataque que tome como blanco a esa unidad enemiga, repite las tiradas para impactar de 1 y las tiradas para herir 1.



1PM



ASESINOS ACECHANTES

ESTRATEGEMA MANO DEL MAGUS – TÁCTICA DE BATALLA

Combinando tácticas de guerrilla y conocimientos locales con rudimentos de instintos alienígenas que no son los suyos, los Cultistas Genestealer muestran una habilidad casi sobrenatural para camuflarse.

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

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA CULTOS GENESTEALER** de tu ejército (salvo unidades **ABERRANTE**) que fue elegida como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que un ataque tome como blanco tu unidad, resta 1 a la tirada para impactar.



1PM



DE VUELTA A LAS SOMBRAS

ESTRATEGEMA MANO DEL MAGUS – ARDID ESTRATÉGICO

Al ver que el enemigo avanza despreocupadamente hacia su trampa, los cultistas se desvanecen en la oscuridad y se mueven para rodear o flanquear a su presa.

CUÁNDO: En la fase de movimiento de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga termine un movimiento normal, avance o retroceda.

BLANCO: 1 unidad **CULTOS GENESTEALER INFANTERÍA** de tu ejército que esté a 9" o menos de esa unidad enemiga.

EFEECTO: Tu unidad puede hacer un movimiento normal de hasta 1D6". Si tu unidad tiene la clave **MAGUS**, en su lugar, puede hacer un movimiento normal de hasta 6".



1PM

MAGUS VERIDIELLE

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



Hoja de datos de Patrulla

La Magus Veridielle es una poderosa psíquica, cuya formidable voluntad se ve reforzada por los poderes gestálticos de los Hijos de las Estrellas, los ominosos dioses xenos a los que adoran los Cultos Genestealer. Es capaz de manipular las energías psiónicas de la Mente Bruja para proteger a sus seguidores de cualquier daño, o para abatir a sus enemigos con oleadas de energías xenos.

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

LÍDER

Esta miniatura puede adjuntarse a la siguiente unidades: **HÍBRIDOS ACÓLITOS, HÍBRIDOS NEÓFITOS**

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.

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

CLAVES DE FACCIÓN:
CULTOS GENESTEALER

HÍBRIDOS NEÓFITOS

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



Hoja de datos de Patrulla

Los Híbridos Neófitos, que componen el grueso de las filas de su culto, tienen la apariencia menos alienígena de la prole 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.

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

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

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue Rápido

FACCIÓN: Emboscada del Culto

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

CLAVES DE FACCIÓN:
CULTOS GENESTEALER

HÍBRIDOS ACÓLITOS

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



Hoja de datos de Patrulla

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.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
Cargas de demolición [ASALTO, ÁREA, DE RIESGO, DISPARO ÚNICO]	6"	1D6+3	5+	12	-2	2

Disparo Único: El portador solo puede disparar esta arma una vez por batalla.

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

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.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, HÍBRIDOS ACÓLITOS

CLAVES DE FACCIÓN:
CULTOS GENESTEALER

ABERRANTES

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



Hoja de datos de Patrulla

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 rompelineas o como masas de escoltas corpulentos y prescindibles.

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

Ninguna.

CLAVES: INFANTERÍA, GRAN DEVORADOR, ABERRANTES

CLAVES DE FACCIÓN:
CULTOS GENESTEALER

GOLIATH TRITURARROCAS

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



Hoja de datos de Patrulla

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 rompeliñas horriblemente sanguinaria, que abre un sendero carmesí a través del desgraciado enemigo.

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

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

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.

HABILIDADES

BÁSICA: Final Violento 1D3, Cubierta de disparo 6

CLAVES: VEHÍCULO, GRAN DEVORADOR, GOLIATH TRITURARROCAS



CLAVES DE FACCIÓN:
CULTOS GENESTEALER