



COMANDANTE HERMANO DE PROGENIE



LPA

▼ 2

MOV.

6"

SALV.

5+

HERIDAS

8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
💣 Pistola bólter	4	3+	3/4	Alcance 8"
💣 Rifle automático de tambor	4	3+	2/3	Incesante
💣 Pistola láser	4	3+	2/3	Alcance 8"
🗡️ Bayoneta	3	3+	2/3	-
🗡️ Espada sierra y garra	4	3+	4/5	Desgarradora, Equilibrada
🗡️ Arma de energía y garra	4	3+	4/6	Equilibrada, Letal 5+

Coordinar: **GAMBITO ESTRATÉGICO** si este agente está en la zona de aniquilación. Elige un agente enemigo para que gane una de tus fichas de Fuego cruzado.

HERMANO DE PROGENIE, TIRÁNIDO, CULTO GENESTEALER, GUARDIA DE PROGENIE, LÍDER, COMANDANTE

25

AGITADOR HERMANO DE PROGENIE



LPA

▼ 2

MOV.

6"

SALV.

5+

HERIDAS

7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🗡️ Mazo de choque	4	4+	4/4	Choque

Devoto: Una vez por punto de inflexión, cuando este agente combata o contraataque, en el pase de Resolver dados de ataque puedes ignorar el daño que le haya infligido un éxito normal.

Emisor psírena: Cuando un agente **HERMANO DE PROGENIE** amigo dispare, combata o contraataque contra un agente enemigo a 6" o menos de este agente, puedes repetir uno de tus dados de ataque.

HERMANO DE PROGENIE, TIRÁNIDO, CULTO GENESTEALER, GUARDIA DE PROGENIE, AGITADOR

25

TIRADOR HERMANO DE PROGENIE



LPA

▼ 2

MOV.

6"

SALV.

5+

HERIDAS

7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
💣 Lanzallamas	4	2+	3/3	Alcance 8", Ráfaga 2", Saturación
💣 Lanzagranadas (frag)	4	4+	2/4	Área 2"
💣 Lanzagranadas (perforante)	4	4+	4/5	Penetración 1
💣 Rifle de fusión	4	4+	6/3	Alcance 6", Devastadora 4, Penetración 2
💣 Rifle de plasma (normal)	4	4+	4/6	Penetración 1
💣 Rifle de plasma (sobrecarga)	4	4+	5/6	Letal 5+, Penetración 1, Sobrecalentamiento
🗡️ Bayoneta	3	4+	2/3	-

HERMANO DE PROGENIE, TIRÁNIDO, CULTO GENESTEALER, GUARDIA DE PROGENIE, TIRADOR

25

PORTAICONO HERMANO DE PROGENIE



LPA

▼ 2

MOV.

6"

SALV.

5+

HERIDAS

7

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🗡️ Cuchillo grande	4	4+	3/5	-

Icono del culto: Al determinar el control de un marcador a 4" o menos de este agente, trata el atributo LPA total de los agentes **HERMANO DE PROGENIE** amigos que lo disputen como si fuera 1 punto mayor si al menos un agente **HERMANO DE PROGENIE** amigo disputa ese marcador. Ten en cuenta que esto no es un cambio al atributo LPA, de modo que cualquier cambio es acumulativo con esto.

Devoción de la Mente progenie: Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **GUARDIA DE PROGENIE HERMANO DE PROGENIE** amigo apostado quede incapacitado siendo visible para este agente y a 6" o menos de él, puedes usar esta regla. Si lo haces, antes de que ese agente sea retirado de la zona de aniquilación, puedes realizar una acción de 1PA gratis (salvo **Combatir** y **Explosivos**), y puedes cambiar su orden para hacerlo. A continuación, es retirado de la zona de aniquilación de la manera normal. No puedes usar esta regla y la regla ¡Sanitarlo! (consulta la targeta de datos **MÉDICO**) en el mismo agente al mismo tiempo.

HERMANO DE PROGENIE, TIRÁNIDO, CULTO GENESTEALER, GUARDIA DE PROGENIE, PORTAICONO

25



NAVAJERO HERMANO DE PROGENIE



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **7**

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

➡ Cuchillos de combate envenenados 4 3+ 3/4 Incesante, Letal 5+

Asesino: Este agente puede realizar una acción de **Cargar** aún teniendo una orden de ocultarse.

Contrataque: Cuando este agente combate o contraataca, siempre que tu oponente resuelva un éxito normal, infinge 1 daño al agente enemigo en esa secuencia.

HERMANO DE PROGENIE, TIRÁNIDO, CULTO GENESTEALER, GUARDIA DE PROGENIE, NAVAJERO

(25)

MÉDICO HERMANO DE PROGENIE



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **7**

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

➡ Rifle láser 4 4+ 2/3 -
➡ Bayoneta 3 4+ 2/3 -
➡ Inyectagenes 1 4+ 5/7 Letal 5+, Limitada 1

¡Sanitario!: La primera vez durante cada punto de inflexión que otro agente **HERMANO DE PROGENIE** amigo (salvo **PATRIARCA**) vaya a resultar incapacitado mientras es visible para este agente y se encuentra a 3" o menos de él, puedes usar esta regla, siempre y cuando ni este ni el otro agente se encuentren en la zona de control de un agente enemigo. Si lo haces, ese agente amigo no queda incapacitado y le queda 1 herida y no puede resultar incapacitado durante el resto de la acción. Después de esa acción, ese agente amigo puede realizar inmediatamente una acción libre de **Correr**, pero debe terminar el movimiento dentro de la zona de control de este agente. Resta 1 a los atributos LPA de este y ese agente hasta el final de sus respectivas siguientes activaciones, y si esta regla se usó durante la activación de ese agente amigo, dicha activación finaliza. No puedes usar esta regla si este agente resulta incapacitado, o si es una acción de **Disparar** y este agente iba a ser el blanco primario o secundario.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ▶

HERMANO DE PROGENIE, CULTO GENESTEALER, GUARDIA DE PROGENIE, MÉDICO

(25)

MÉDICO HERMANO DE PROGENIE



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **7**

BOTIQUÍN

1PA

► Elige un agente **HERMANO DE PROGENIE** amigo (salvo **PATRIARCA**) en la zona de control de este agente para que recupere hasta 2D3 heridas perdidas. No puede ser un agente en el que se haya usado la regla **¡Sanitario!** durante este punto de inflexión.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo.

ZAPADOR HERMANO DE PROGENIE



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **7**

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

➡ Carga de demolición 4 3+ 4/6 Alcance 3", Área 2", Limitada 1, Penetración 1, Pesada (solo Reposicionarse), Saturación
➡ Bayoneta 3 4+ 2/3 -

Desafío final: Si este agente queda incapacitado, puede realizar una acción única libre de **Explosivos** antes de ser retirado de la zona de aniquilación.

Granadero: Este agente puede usar granadas frag y perforantes (ver equipo universal). Hacer esto no cuenta de cara a los usos limitados que tengas (es decir, si también seleccionas esas granadas como equipo para otros agentes). Cuando hace tal cosa, mejora en 1 el atributo Impactar de esa arma.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ▶

HERMANO DE PROGENIE, CULTO GENESTEALER, GUARDIA DE PROGENIE, ZAPADOR

(25)



ZAPADOR HERMANO DE PROGENIE

LPA
▼ 2MOV.
→ 6"SALV.
5+HERIDAS
7

EXPLOSIVOS

1PA

► La primera vez que este agente realice esta acción durante la batalla, coloca tu marcador de Explosivos en su zona de control. La segunda vez que este agente realice esta acción durante la batalla, infinge 2D6 daños a cada agente a 2" o menos de ese marcador (tira por separado para cada uno), a menos que haya terreno Pesado completamente interpuesto entre ese agente y ese marcador.

◆ Este agente no puede realizar esta acción más de dos veces por batalla, si está en la zona de control de un agente enemigo, o durante la misma activación en la que ha realizado una acción de **Cargar**, **Correr** o **Retroceder** (o viceversa).

FRANCOTIRADOR HERMANO DE PROGENIE

LPA
▼ 2MOV.
→ 6"SALV.
5+HERIDAS
7

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

bombeo	Rifle de francotirador (oculto)	4	2+	3/3	Devastadora 3, Pesada, Silenciosa, Posición oculta*
bombeo	Rifle de francotirador (móvil)	4	3+	3/4	-
bombeo	Rifle de francotirador (inmóvil)	4	2+	3/3	Devastadora 3, Pesada
puño	Puños	3	4+	2/3	-

*Posición oculta: Este agente solo puede usar esta arma la primera vez que realiza una acción de **Disparar** durante la batalla.

HERMANO DE PROGENIE, TIRÁNIDO, CULTO GENESTEALER, GUARDIA DE PROGENIE, FRANCOTIRADOR

25

SOLDADO HERMANO DE PROGENIE

LPA
▼ 2MOV.
→ 6"SALV.
5+HERIDAS
7

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

bombeo	Rifle láser	4	4+	2/3	-
puño	Bayoneta	3	4+	2/3	-

Activación en grupo: Cuando este agente haya sido usado, a continuación debes activar a otro agente **SOLDADO HERMANO DE PROGENIE** amigo apostado (si puedes) antes de que tu oponente active. Una vez que ese otro agente sea usado, tu oponente activa de manera normal (en otras palabras, con esta regla no puedes activar más de dos agentes sucesivos).

HERMANO DE PROGENIE, TIRÁNIDO, CULTO GENESTEALER, GUARDIA DE PROGENIE, SOLDADO

25

VETERANO HERMANO DE PROGENIE

LPA
▼ 2MOV.
→ 6"SALV.
5+HERIDAS
7

NOMBRE

ATQ

IMP

DAÑO

REGLAS DE ARMAS

bombeo	Escopeta de combate (corto alcance)	4	3+	4/4	Alcance 6"
bombeo	Escopeta de combate (largo alcance)	4	5+	2/2	-
puño	Bayoneta y garra	3	4+	2/3	Equilibrada

Resistente: El Daño normal de 3 o más infinge 1 daño menos a este agente.

Escolta: Puedes usar el ardil de tiroteo Lealtad incuestionable por OPM si este agente es el agente **GUARDIA DE PROGENIE** amigo especificado.

HERMANO DE PROGENIE, TIRÁNIDO, CULTO GENESTEALER, GUARDIA DE PROGENIE, VETERANO

25



VOCOOPERADOR HERMANO DE PROGENIE



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **7**

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

	Rifle láser	4	4+	2/3	-
	Bayoneta	3	4+	2/3	-

SEÑAL

1PA

► **APOYO.** Elige un agente **GUARDIA DE PROGENIE HERMANO DE PROGENIE** amigo distinto a 6" o menos de este agente y visible para él. Hasta el final de la siguiente activación de ese agente, suma 1 a su atributo LPA.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

HERMANO DE PROGENIE, CULTO GENESTEALER, GUARDIA DE PROGENIE, VOCOOPERADOR

25

VOCOOPERADOR HERMANO DE PROGENIE



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **7**

INTERFERIR COMUNICACIONES

1/2PA

► Elige un agente enemigo apostado que sea un blanco válido para este agente, o bien que sea visible para este agente si gastas 1 PA adicional. Tira 1D6. Hasta el final del punto de inflexión, dicho agente enemigo no podrá ser activado ni realizar acciones hasta que sea el último agente enemigo en ser activado, o hasta que tu oponente haya activado tantos agentes enemigos después de esta acción como el resultado del D6 (lo que ocurría antes).

◆ Este agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo.

MAGUS



LPA **▼ 3** MOV. **6"** SALV. **4+** HERIDAS **9**

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

	Pistola automática	4	4+	2/3	Alcance 8"
	Biodaga	2	4+	3/6	Letal 4+
	Bastón de psicofuerza	4	4+	4/6	PSÍQUICA, Choque

Líder espiritual: **GAMBITO ESTRATÉGICO** si este agente está en la zona de aniquilación. Elige una de las siguientes para que los agentes **HERMANO DE PROGENIE** amigos la tengan hasta el final del punto de inflexión o hasta que este agente sea incapacitado (lo que ocurría antes):

- Cuando un agente dispare contra un agente **HERMANO DE PROGENIE** amigo, ignora la regla de arma Penetración.
- Puedes ignorar algunos o todos los cambios a los atributos de los agentes **HERMANO DE PROGENIE** amigos por estar lesionados (incluyendo los atributos de sus armas).
- Puedes ignorar algunos o todos los cambios a los atributos LPA de los agentes **HERMANO DE PROGENIE** amigos.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

HERMANO DE PROGENIE, CULTO GENESTEALER, CONCILIÁBULO, PSÍQUICO, LÍDER, MAGUS

32

MAGUS



LPA **▼ 3** MOV. **6"** SALV. **4+** HERIDAS **9**

SOBRECARGA TELEPÁTICA

1PA

► **PSÍQUICA.** Elige un agente enemigo visible para este agente. Hasta el final de la siguiente activación de ese agente, resta 1 a su atributo LPA.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo.

MASACRE MENTAL

1PA

► **PSÍQUICA.** Elige un agente enemigo que sea un blanco válido para este agente. Infíglale 2 daños, o 4 daños en lugar de eso si se encuentra a 6" o menos de este agente. A continuación tira 1D6: si el resultado es mayor que el atributo LPA de ese agente enemigo, infíglale 2 daños adicionales, o 4 daños en lugar de eso si se encuentra a 6" o menos de este agente. Sigue tirando 1D6 de este modo hasta que saques un resultado igual o menor que el atributo LPA del agente enemigo, este quede incapacitado, o le inflajes 8 daños durante esta acción.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo.



PATRIARCA



LPA **4** MOV. **6"** SALV. **4+** HERIDAS **21**

NOMBRE

Garras ATQ 5 IMP 3+ DAÑO 5/6 REGLAS DE ARMAS

Depredador Alfa: Cuando un agente dispare contra este agente, ignora la regla de arma Penetración. Puedes activar a este agente dos veces durante el punto de inflexión siempre y cuando tenga PA para gastar (se mantiene apostado mientras siga pudiendo ser activado una segunda vez). En cada punto de inflexión, no puede mover más de 9" y tú no puedes gastar más de 4PA en total por él.

Monstruo: Este agente no puede usar armas que no figuren en su tarjeta de datos ni realizar acciones únicas (salvo **Fundirse en la sombra** y **Control mental**). Cuando tu oponente elige un blanco válido, si este agente tiene una orden de Ocultarse no se considera a cubierto debido a terreno Ligero. Esto puede permitir que sea tomado como blanco (si es visible), pero no le niega la salvación por cobertura de que disponga.

FUNDIRSE EN LA SOMBRA

1PA

► Cambia la orden de este agente.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ▶

HERMANO DE PROGENIE, TIRÁNIDO, CULTO GENESTEALER, CONCILIÁBULO, PSÍQUICO, LÍDER, PATRIARCA

50

PATRIARCA



LPA **4** MOV. **6"** SALV. **4+** HERIDAS **21**

CONTROL MENTAL

- **PSÍQUICA.** Elige un agente enemigo a 2" o menos de este agente y visible para él. Ambos jugadores tiran 1D6 y le suman al total el atributo LPA de sus respectivos agentes. Si tu total es mayor que el de tu oponente, puedes resolver el segundo efecto de esta acción.
- Hasta el final de la activación, ese agente enemigo es un agente amigo (y un agente enemigo para tu oponente). Puedes cambiar su orden y realizar inmediatamente una acción libre con él. No puede realizar una acción en la que se mueva que no sea **Correr** (en cuyo caso debes especificar a tu oponente la localización a la que debe mover al agente). Solo puedes resolver el segundo efecto de esta acción una vez por batalla.
- ◆ Este agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, a menos que solo tenga a un agente enemigo en su zona de control y lo elija a él para esta acción.

FAMILIAR PSÍQUICO



LPA **2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **3**

NOMBRE

Garras ATQ 3 IMP 4+ DAÑO 2/3 REGLAS DE ARMAS

Activación en grupo: Cuando este agente haya sido usado, a continuación debes activar a otro agente **FAMILIAR PSÍQUICO HERMANO DE PROGENIE** amigo apostado (si puedes) antes de que tu oponente active. Una vez que ese otro agente sea usado, tu oponente activa de manera normal.

Pequeño: Este agente no puede usar armas que no figuren en su tarjeta de datos, ni realizar acciones únicas. Siempre que este agente tenga una orden de Ocultarse y esté tras cobertura, no puede ser elegido como blanco válido, teniendo esto prioridad sobre toda otra regla (p. ej. Buscadora, Terreno

aventajado) salvo estar a 2" o menos. Este agente puede realizar la acción **Retroceder** por 1 PA menos.

Elusivo: Este agente puede realizar acciones de misión aún estando en la zona de control de un agente enemigo (con preferencia sobre las condiciones normales de esas acciones). Puede moverse a través de agentes enemigos, mover dentro de su zona de control, y durante la acción de **Cargar** puede salir de su zona de control (pero debe terminar el movimiento siguiendo todos los requisitos para dicho movimiento).

HERMANO DE PROGENIE, TIRÁNIDO, CULTO GENESTEALER, FAMILIAR PSÍQUICO

25

PRIMUS



LPA **3** MOV. **6"** SALV. **4+** HERIDAS **9**

NOMBRE

	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola de agujas con mirilla (largo alcance)	4	3+	2/4	Silenciosa
Pistola de agujas con mirilla (corto alcance)	4	3+	2/4	Alcance 8", Letal 5+, Silenciosa
Espada ósea e inyector de toxinas	5	3+	4/5	Desgarradora, Letal 5+

Puño del Patriarca: Este agente puede realizar o bien dos acciones de **Combatir** o bien dos acciones de **Disparar** durante su activación.

Cerebro: Una vez por punto de inflexión, tras tirar para determinar la iniciativa, si este agente está en la zona de aniquilación puedes elegir una de las siguientes opciones (solo puedes elegir cada opción una vez por batalla):

- Sumar 1 al resultado de tu tirada.
- Si no tuviste la iniciativa en el punto de inflexión anterior, repetir tu tirada.

CONSPIRAR

1PA

► Ganas 1PM.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, ni más de una vez por punto de inflexión.

HERMANO DE PROGENIE, TIRÁNIDO, CULTO GENESTEALER, CONCILIÁBULO, LÍDER, PRIMUS

32



COMANDO HERMANOS DE PROGENIE

ARQUETIPOS: INFILTRACIÓN, SEGURIDAD

AGENTES

1 agente COMANDANTE HERMANO DE PROGENIE

con una de las siguientes opciones:

- Pistola bólter; espada sierra y garra
- Rifle automático de tambor; bayoneta
- Pistola láser; arma de energía y garra

9 agentes HERMANO DE PROGENIE elegidos de la siguiente lista:

- AGITADOR
- TIRADOR con lanzallamas y bayoneta¹
- TIRADOR con lanzagranadas y bayoneta¹
- TIRADOR con rifle de fusión y bayoneta¹
- TIRADOR con rifle de plasma y bayoneta¹
- PORTAICONO
- NAVAJERO
- MÉDICO
- ZAPADOR
- FRANCOTIRADOR¹
- SOLDADO
- VETERANO
- VOCOOPERADOR

CONTINÚA EN EL REVERSO ►

↳ 3 agentes HERMANO DE PROGENIE elegidos de la siguiente lista³:

- 2 agentes FAMILIAR PSÍQUICO (siguen contando como una sola selección)
- MAGUS (cuenta como dos selecciones)²
- PATRIARCA (cuenta como tres selecciones)²
- PRIMUS (cuenta como dos selecciones)²
- SOLDADO

Salvo agentes SOLDADO, tu comando solo puede incluir cada una de las opciones de esta lista una sola vez.

¹ No puedes elegir más de tres de estos agentes combinados.

² Tu comando solo puede incluir hasta un agente CONCILIÁBULO. Si uno de esos agentes es elegido para el despliegue, tu agente COMANDANTE pierde la clave LÍDER para la batalla.

³ Hasta tres veces, en lugar de elegir uno de estos agentes, puedes elegir un ardid HERMANO DE PROGENIE para que te cueste 0PM durante la batalla. Ten en cuenta que las elecciones de "cuenta como" se siguen aplicando; por ejemplo, si has elegido un agente PATRIARCA, no puedes hacer esto.

HERMANO DE PROGENIE REGLA DE FACCIÓN

FUEGO CRUZADO

La mezcla de sus habilidades de coordinación avanzadas, su entrenamiento y sus armas de alta potencia convierte a los Hermanos de Progenie en una amenaza letal. Con una sincronización nacida de la Mente Progenie que reptá por sus psiques, estos soldados son capaces de concentrar una potencia de fuego o de armónicos golpes ferozmente efectiva.

Cuando un agente HERMANO DE PROGENIE amigo dispara o combate contra un agente enemigo, tras resolver todos tus dados de ataque, si ese agente enemigo no está incapacitado gana una de tus fichas de Fuego cruzado.

Cuando un agente HERMANO DE PROGENIE amigo dispara, combate o contraataca contra un agente enemigo que tenga alguna de tus fichas de Fuego cruzado, puedes retirar una o más de esas fichas. Por cada vez que lo hagas, puedes repetir uno de tus dados de ataque.

HERMANO DE PROGENIE GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Fichas de Fuego cruzado (valores 1 y 2)



Ficha de Devoto



Ficha de Devoción de la Mente progenie



Ficha de Control mental



Ficha de Sanitario



Ficha de Carga de demolición



Ficha de Inyectagenes



Ficha de Interferir comunicaciones



Marcador de Explosivos



Ficha de Talismán del culto



HERMANO DE PROGENIE ARDID DE ESTRATEGIA

PENETRANTE

El Culto Genestealer es omnipresente, infiltrándose y atacando desde docenas de localizaciones a la vez.

Durante la activación de cada agente **HERMANO DE PROGENIE** amigo, puedes ignorar la primera distancia vertical de 2" que recorra trepando.

HERMANO DE PROGENIE ARDID DE ESTRATEGIA

REVUELTA

Los Hermanos de Progenie aparecen en un principio ser tropas aliadas, y gracias a eso pueden acercarse hasta sus enemigos antes de revelar su traición.

La primera vez que cada agente **HERMANO DE PROGENIE** amigo realice una acción de **Disparar** o **Combatir** durante cada una de sus activaciones, si su orden ha cambiado de ocultarse a trársese al inicio de la activación, el agente enemigo elegido para combatir contra él o tomado como blanco válido gana una de tus fichas de Fuego cruzado al ser elegido (en lugar de después de resolver tus dados de ataque). Este ardido no tiene efecto si ese agente amigo ha sido activado estando en la zona de control de un agente enemigo. Ten en cuenta que este ardido no puede tener efecto más de una vez por activación (no puedes usarlo durante acciones de **Disparar** y de **Combatir** en la misma activación).

HERMANO DE PROGENIE ARDID DE ESTRATEGIA

EMPOTRADO

Los Hermanos de Progenie están íntimamente familiarizados con los campos de batalla en los que luchan, ocupando las posiciones que les ofrecen una mayor protección contra el fuego enemigo.

Cuando un agente enemigo dispara contra un agente **HERMANO DE PROGENIE** amigo, si puedes guardar salvaciones por cobertura debido a terreno Pesado, puedes guardar una salvación por cobertura adicional.

HERMANO DE PROGENIE ARDID DE ESTRATEGIA

DEVOCIÓN HACIA EL CULTO

Tal es su devoción por la causa del Culto que los Hermanos de Progenie están más que dispuestos a entregar sus vidas a cambio de propinar un golpe devastador a sus opresores.

Cuando un agente **HERMANO DE PROGENIE** amigo (salvo **PATRIARCA**) quede incapacitado al combatir o contraatacar, si tienes algún dado de ataque sin resolver, puedes tirar 1D6: si el resultado es un éxito como si fuera el paso de Tirar dados de ataque de esa secuencia (es decir, usando la misma arma, pero sin repeticiones), puedes golpear al agente enemigo en esa secuencia con uno de tus éxitos normales sin resolver, o con cualquiera de tus éxitos en lugar de eso si el resultado del D6 es un éxito crítico. En cualquier caso, tras eso el agente amigo en cuestión es retirado de la zona de aniquilación.



HERMANO DE PROGENIE ARDID DE TIROTEO

COORDINACIÓN DESPIADADA

La Mente Progenie permite una comunicación increíblemente precisa y unas andanadas de disparos perfectamente coordinadas entre los miembros de un comando de Hermanos de Progenie.

Usa este ardid de tiroteo al elegir un blanco válido para un agente **HERMANO DE PROGENIE** amigo. Hasta el final de la acción, determina la visibilidad de manera normal, pero en cambio puedes determinar el terreno interpuesto (a efectos de cobertura y ofuscamiento) desde otro agente **HERMANO DE PROGENIE** amigo que tenga visibles tanto al primer agente amigo como al posible blanco válido, pero que él mismo no esté en la zona de control de agentes enemigos.

Ten en cuenta que el agente amigo no gana los beneficios adicionales del terreno Aventajado en el que se encuentre el otro agente amigo (p.ej., tomar como blanco a un agente enemigo que tenga una orden de ocultarse y esté a cubierto solo por terreno Ligero).

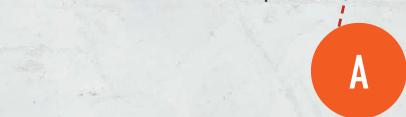
CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

Eligiendo un blanco válido para el agente A

Visible y sin terreno interpuesto



Visible pero con terreno interpuesto



A

HERMANO DE PROGENIE ARDID DE TIROTEO

LEALTAD INCUESTIONABLE

La rígida jerarquía del culto se ve reforzada por el entrenamiento militar. Los Hermanos de Progenie de menor rango se interponen en la trayectoria de las balas o los filos enemigos para proteger a sus líderes.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **LÍDER HERMANO DE PROGENIE** amigo sea elegido como el blanco válido de una acción de **Disparar** o para combatir contra él durante una acción de **Combatir**. Elige otro agente **GUARDIA DE PROGENIE HERMANO DE PROGENIE** amigo (salvo **LÍDER**) a 3" o menos de ese agente **LÍDER** y visible para él, para que sea el blanco válido o para combatir en su lugar (lo que sea apropiado), aunque normalmente no fuese un blanco válido para ello. Si se trata de una acción de **Combatir**, trata a ese otro agente como si estuviera en la zona de control del agente combatiente mientras dure esa acción. Si es la acción de **Disparar**, ese otro agente solo está en cobertura u ofuscado si el blanco original lo estaba.

Este ardid no tiene efecto si es una acción de **Disparar** y el arma a distancia tiene las reglas de arma Área o Ráfaga.

HERMANO DE PROGENIE ARDID DE TIROTEO

IDOLATRÍA

Los líderes e iconos del culto usan el poder psíonico de la Mente Progenie para proporcionar una inspiración potente a sus seguidores.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **HERMANO DE PROGENIE** amigo (salvo **LÍDER**) a 6" o menos de un agente **LÍDER HERMANO DE PROGENIE** o **PORTAICONO HERMANO DE PROGENIE** amigo dispara, combate o contraataca, en el paso de tirar dados de ataque. Puedes guardar uno de tus fallos como un éxito normal en lugar de descartarlo, o en su lugar guardar uno de tus éxitos normales como un éxito crítico.



HERMANO DE PROGENIE ARDID DE TIROTEO

ARTERO

Los Hermanos de Progenie utilizan las emboscadas y el factor sorpresa para derrotar a sus enemigos, retirándose y repositionándose según sea necesario.

Usa este ardid de tiroteo después de una activación. Antes de la siguiente activación, puedes realizar una acción libre de **Correr** con un agente **HERMANO DE PROGENIE** amigo, siempre y cuando no sea un blanco válido para ningún agente enemigo cuando empiece y cuando termine esa acción. No puedes usar este ardid durante el primer punto de inflexión.

HERMANO DE PROGENIE EQUIPO DE FACCIÓN

TALISMÁN DEL CULTO

El culto da una gran importancia a los talismanes imbuidos con el poder del Patriarca. Se cree que estos objetos ofrecen protección al portador.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente dispare contra un **HERMANO DE PROGENIE** amigo (que no sea **PATRIARCA**), en el paso de Tirar dados de defensa, puedes guardar uno de tus éxitos normales como un éxito crítico en su lugar.

HERMANO DE PROGENIE EQUIPO DE FACCIÓN

DISFRACES

Los Hermanos de Progenie son capaces de pasar por humanos durante el tiempo suficiente para caer por sorpresa sobre sus enemigos.

Tras revelar esta opción de equipo, tira 1D3. Como **GAMBITO ESTRÁTÉGICO** en el primer punto de inflexión, un número de agentes **GUARDIA DE PROGENIE** **HERMANO DE PROGENIE** amigos igual al resultado de la tirada que estén completamente dentro de tu zona de descenso pueden realizar de inmediato una acción libre de **Repositionarse**, pero deben terminar ese movimiento completamente a 3" o menos de tu zona de descenso.

HERMANO DE PROGENIE EQUIPO DE FACCIÓN

CUCHILLOS DEL CULTO

Los Hermanos de Progenie llevan una gran variedad de armas no estándar, incluyendo varios cuchillos decorados con iconografía de xenoculto.

Los agentes **GUARDIA DE PROGENIE** **HERMANO DE PROGENIE** amigos tienen la siguiente arma de combate:

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO
— Cuchillo de culto	3	4+	3/4



HERMANO DE PROGENIE EQUIPO DE FACCIÓN

VIGÍA

Los avezados ojos de los Hermanos de Progenie señalan a los enemigos ocultos y los marcan para la aniquilación.

GAMBITO ESTRATÉGICO. Elige un agente enemigo visible para un agente **HERMANO DE PROGENIE** amigo para que gane una de tus fichas de Fuego cruzado.

EQUIPO UNIVERSAL

1 DEPÓSITO DE MUNICIÓN

Ya sean cajas abandonadas por los muertos o dispuestas expresamente para acceder a ellas de manera fácil, estos depósitos de munición pueden ser vitales para recargar armas rápidamente en plena batalla.

Antes de la batalla, puedes desplegar uno de tus marcadores de Depósito de munición completamente dentro de tu territorio. Los agentes amigos pueden realizar la siguiente misión durante la batalla:

RECARGA DE MUNICIÓN **OPA**

- ▶ Uno de tus marcadores de Depósito de munición controlado por el agente activo es usado este punto de inflexión.
- ▶ Hasta el inicio del siguiente punto de inflexión, cuando este agente dispare con un arma de su tarjeta de datos, puedes repetir uno de tus dados de ataque.
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, si ese marcador no es tuyo o si ese marcador ha sido usado durante este punto de inflexión.

EQUIPO UNIVERSAL

1 ALAMBRE DE PÚAS

El alambre de púas se puede extender rápidamente y fijarse a cualquier saliente para actuar como una barrera instantánea que frenará dolorosamente a los agentes enemigos que intenten atacar por esa ruta concreta.

El alambre de púas es terreno Expuesto y Obstructor. Antes de la batalla, lo puedes desplegar completamente dentro de tu territorio en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de equipo, puntos de acceso y terreno Accesible.

Obstructor: Cuando un agente vaya a cruzar por encima de este elemento de terreno estando a 1" o menos del mismo, trata la distancia como 1" adicional.

EQUIPO UNIVERSAL

1 APARATO DE COMUNICACIONES

Los aparatos de comunicaciones pueden ser empleados para coordinar operaciones o pedir apoyo durante un tiroteo.

Antes de la batalla, puedes desplegar uno de tus marcadores de aparato de comunicaciones completamente dentro de tu territorio. Mientras un agente amigo controle este marcador, suma 3" a los requisitos de distancia de sus reglas **APOYO** que se refieran a agentes amigos (p.ej., "elige a un agente amigo a 6" o menos" sería "a 9" o menos" en su lugar). Ten en cuenta que no puedes beneficiarte de los marcadores de aparato de comunicaciones de tu oponente.



EQUIPO UNIVERSAL

1 MINAS

Los campos de batalla del 41.^{er} Milenio están plagados de muchos tipos de minas, desde simples cargas frag hasta redes monofilamento y cargas de microplasma. Al final, todas cumplen la misma horrible función.

Antes de la batalla, puedes desplegar hasta 1 de tus marcadores de Minas completamente dentro de tu territorio y a más de 2" todo otro marcador, punto de acceso y terreno Accesible. La primera vez que ese marcador quede dentro de la zona de control de un agente, retira el marcador e infinge 1D3+3 puntos de daño al agente.

EQUIPO UNIVERSAL

2X BARRICADAS LIGERAS

Estas barreras, diseñadas para arrastrarse hasta la posición y ser desplegadas por agentes e ingenieros de combate, ofrecen una buena protección contra los disparos de armas de pequeño y mediano calibre.

Las barricadas ligeras son terreno Ligero, excepto los pies, que son Insignificantes y Expuestos. Antes de la batalla, puedes desplegar cualquier número de ellas completamente dentro de tu territorio, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

1X BARRICADAS PESADAS

Esta barrera protectora, un imponente bloque de plastiacero y adamantita, ofrece cobertura durante los tiroteos más fieros.

Una barricada pesada es terreno Pesado. Antes de la batalla, puedes desplegarla completamente a 4" o menos de tu zona de descenso, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

EQUIPO UNIVERSAL

2X ESCALERAS

Estos compactos modelos de escalera de combate se despliegan rápidamente para crear una ruta de entrada a las fortalezas, o un acceso rápido a vitales puntos avenejados.

Las escaleras son terreno Insignificante y Expuesto. Antes de la batalla, puedes desplegar cualquier número de ellas tal como se indica a continuación:

- Completamente dentro de tu territorio.
- En vertical contra terreno que tenga una altura de al menos 2".
- A más de 2" de otros elementos de terreno de equipo.
- A más de 1" de puertas y puntos de acceso.

Una vez por acción, cuando un agente trepe el elemento de terreno contra el que se apoya una escalera, trata la distancia vertical como 1" si la escalera está dentro de la zona de control del agente durante todo el movimiento de trepar.

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

Desde las psicobombas neurosupresoras hasta las cargas químicas generadoras de humo, las granadas de este tipo pueden entorpecer al enemigo y ser la diferencia entre la vida y la muerte.

Al elegir este equipo, selecciona dos granadas especiales (2 de humo, 2 aturdidoras, o 1 de humo y 1 aturdidora). Cada selección es una acción única para tus agentes, pero tu comando solo podrá realizar esa acción durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

GRANADA ATURRIDORA 1PA

► Elige un agente enemigo a 6" o menos de este agente y visible para él. Dicho agente y cada otro agente a 1" o menos de él hace un chequeo de aturdimiento. Para que un agente haga un chequeo de aturdimiento, tira un D6: si el resultado es 3+, resta 1 a su atributo LPA hasta el final de su siguiente activación.

◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, o si has alcanzado el número total de veces que tu comando puede realizarla.



EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS EXPLOSIVAS

Las fuerzas del 41.º Milenio utilizan toda una variedad de granadas ofensivas, desde simples granadas de fragmentación hasta granadas de plasma y de conmoción gravítica, y otros artíligeros aún más exóticos que se utilizan para perforar las armaduras enemigas.

Cuando elijas este equipo, selecciona dos granadas explosivas (2 frag, 2 perforantes, o 1 frag y 1 perforante). Cada selección es un arma a distancia que pueden usar tus agentes, pero tu comando solo podrá usar esa arma durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO
Granada frag	4	4+	2/4

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Área 2", Saturación

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO
Granada perforante	4	4+	4/5

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Penetración 1, Saturación

Portátil: Este elemento de terreno solo otorga cobertura mientras un agente se encuentre conectado a él y si el escudo está interpuesto (ignora sus pies). Los agentes conectados a su parte interior pueden realizar la siguiente acción única durante la batalla:

MOVERSE CON BARRICADA 1PA

- ▶ Igual que la acción de **Reposición** salvo que el agente activo no puede moverse más que su atributo Movimiento menos 2" y no puede trepar, dejarse caer ni saltar, ni usar reglas de comando que lo retinen y lo desplieguen de nuevo (p.ej. Propulsor de salto de los **SUCESORES RECUPERADORES** o Paso sombrío de las **MANDRÁGORAS**).
- ▶ Antes de que este agente se mueva, retira la barricada portátil a la que está conectado. Después de que se mueva, despliega la barricada portátil de modo que esté conectada de nuevo, pero la barricada portátil no puede desplegarse a 2" o menos de otros elementos de terreno de equipo, puntos de acceso o terreno accesible. Si esto no es posible, la barricada portátil no se vuelve a desplegar.
- ◆ Esta acción se trata como una acción de **Reposición**. Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, ni en la misma activación en la que ha realizado una acción de **Retroceder** o **Carga**.

EQUIPO UNIVERSAL

1 BARRICADA PORTÁTIL

Estas barricadas, poco más que un escudo de supresión con pies acorazados, pueden transportarse para ofrecer cobertura en movimiento.

Una barricada portátil es terreno Ligero, Protector y Portátil, excepto por las patas, que son Insignificantes y Expuestas. Antes de la batalla, puedes desplegarla completamente en tu territorio, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

Protector: Mientras un agente se encuentre a cubierto tras este elemento de terreno, mejora en 1 su atributo Salvación (hasta un máximo de 2+).

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

Desde las psicobombas neurosupresoras hasta las cargas químicas generadoras de humo, las granadas de este tipo pueden entorpecer al enemigo y ser la diferencia entre la vida y la muerte.

Cuando elijas este equipo, selecciona dos granadas especiales (2 de humo, 2 aturdidoras, o 1 de humo y 1 aturdidora). Cada selección es una acción única que pueden realizar tus agentes, pero tu comando solo podrá realizar esa acción durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►



GRANADA DE HUMO

1PA

- Coloca uno de tus marcadores de granada de humo a 6" o menos de este agente. Debe ser visible para este agente, o estar situado en un terreno Aventajado o un elemento de terreno visible para este agente. El marcador genera un área de humo de 1" horizontalmente y de una altura ilimitada verticalmente a partir de él (pero no por debajo de él).
- Mientras un agente se encuentre completamente dentro de un área de humo, se considera ofuscado para los agentes a más de 2" de él, y viceversa. Además, cuando un agente dispare contra un agente enemigo que esté completamente dentro de un área de humo, las armas con la regla de arma Penetración 2 o Críticos de penetración 2 pasan a tener en su lugar la regla de arma Penetración 1 o Críticos de penetración 1 (respectivamente).
- En el paso de preparación de la siguiente fase de estrategia, tira 1D3. Retira ese marcador de granada de humo una vez que se haya completado un número de activations igual al resultado de ese D3, o al final del punto de inflexión (lo que ocurra antes).
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, o si has alcanzado el número total de veces que tu comando puede realizarla.

NOTAS:

NOTAS:

NOTAS:



HERMANOS DE PROGENIE: REGISTRO DE ACTUALIZACIONES

Las reglas se actualizarán periódicamente para mantener un equilibrio y una interacción más fluida en juego. Los cambios en las reglas se actualizarán directamente en los documentos en línea y se enumerarán a continuación. Cualquier cambio menor para igualar la redacción que no tenga ningún impacto práctico en la regla se actualizará directamente en los documentos en línea, pero no se listará aquí.

FE DE ERRATAS

OCTUBRE 25

Esta sección recoge las modificaciones a las reglas. El texto modificado para aclaraciones y ediciones se muestra en **azul**, mientras que el texto modificado para actualizaciones de equilibrio se muestra en **magenta**.

AGENTE PORTAICONO, REGLA ICONO DEL CULTO

Cambia la parte relevante de la primera frase por:
“Al determinar el control de un marcador a **4”** de este agente,
[...]

ERRATAS ANTERIORES

ARDIDES DE ESTRATEGIA, PENETRANTE

Cambiar a:
“Durante la activación de cada agente **HERMANO DE PROGENIE** amigo, puedes ignorar la primera distancia vertical de **2”** que recorra trepando.**hacia arriba**.”

ARDIDES DE TIROTEO, LEALTAD INCUESTIONABLE

Añade este texto al final del primer párrafo:
“**Si es la acción de Disparar, ese otro agente solo está a cubierto u ofuscado si el blanco original lo estaba.**”

ARDIDES DE TIROTEO, ARTERO

Añade este texto al final del primer párrafo...
“**No puedes usar este ardid durante el primer punto de inflexión.**”

AGENTE FAMILIAR PSÍQUICO, REGLA PEQUEÑO

Cambiar la segunda frase a:
“**Siempre que este agente tenga una orden de Ocultarse y esté tras cobertura, no puede ser elegido como blanco válido**, teniendo esto prioridad sobre todas las demás reglas (p. ej. Buscadora, terreno Aventajado) **salvo estar a 2” o menos.**”

AGENTE PORTAICONO, REGLA DEVOCIÓN DE LA MENTE DE LA PROGENIE

Cambiar las dos primeras frases por:
1 vez por punto de inflexión, siempre que un agente **GUARDIA DE PROGENIE** **HERMANO DE PROGENIE** amigo apostado quede incapacitado **mientras es visible para este agente** y a

6” o menos de él, puedes usar esta regla. Si lo haces, antes de retirar ese agente de la zona de aniquilación, puede realizar **una acción de 1PA como acción libre** (salvo **Combatir, Explosivos y Control Mental**), y puedes cambiar su orden para hacerlo”.

AGENTE PRIMUS, REGLA CEREBRO

Cambia la parte relevante de la primera frase por:
“, puedes elegir una de las siguientes opciones (**solo puedes elegir cada opción 1 vez por batalla**):”

AGENTE MÉDICO, REGLA ¡SANITARIO!

Cambiar a:
“La primera vez durante cada punto de inflexión que otro agente **HERMANO DE PROGENIE** amigo (salvo **PATRIARCA**) vaya a resultar **incapacitado** mientras era visible para este agente y estaba a **3” o menos de él**, puedes usar esta regla siempre que ni este ni ese agente estén en la zona de control de algún agente enemigo. Si lo haces, ese agente amigo no queda **incapacitado**, le queda 1 herida **y no puede resultar incapacitado durante el resto de la acción**. **Después de esa acción**, ese agente amigo puede **entonces** realizar inmediatamente una acción libre de **Correr**, pero debe terminar ese movimiento en la zona de control de este agente. Resta 1 a los atributos LPA de este y de ese agente hasta el final de sus próximas activaciones respectivamente, y si esta regla fue usada durante la activación de ese agente amigo, esa activación termina. No puedes usar esta regla si este agente está **incapacitado**, o si es una acción de **Disparar** y este agente iba a ser el blanco primario o secundario”.

AGENTE COMANDANTE, REGLA COORDINAR

Cambia la primera frase a:

“GAMBITO ESTRATÉGICO si este agente está en la zona de aniquilación.”

AGENTE MAGUS, REGLA LÍDER ESPIRITUAL

Cambia la primera frase a:

“GAMBITO ESTRATÉGICO si este agente está en la zona de

aniquilación. Elige una de las siguientes para que los agentes **HERMANO DE PROGENIE** amigos la tengan hasta el final del punto de inflexión o hasta que este agente sea incapacitado (lo que ocurra antes):”

TODOS LOS AGENTES

Añádeles la clave **“TIRÁNIDO”**.

COMENTARIOS DE REGLAS PREVIOS

Esta sección aclara interacciones complejas o ambiguas entre reglas.

P: Si mi agente no está lesionado al inicio de la acción y entonces resulta incapacitado, al tirar los D6 para el ardid de estrategia Devoción hacia el culto, ¿debo empeorar en 1 el atributo Impactar del arma por estar lesionado?

R: No, ya que los atributos de un agente no cambian durante una acción.

P: ¿Cómo interactúa el ardid de tiroteo Coordinación despiadada con un agente enemigo que está completamente en un área de humo, cuando el agente amigo desde el que se determina el interpuesto está a 2" o menos de ese agente enemigo?

R: Las granadas de humo y reglas similares (p.ej. las **MANDRÁGORAS** y su **Tejer las tinieblas**) no tienen efecto en esta situación.

AGENTES HERMANO DE PROGENIE

2

Los soldados conocidos como Hermanos de Progenie son soldados traidores infectados que sirven en secreto a los Cultos Genestealer. Oculos en las formaciones militares Imperiales, esperan el momento de alzarse y usar su experiencia de combate y su entrenamiento en armas para apoyar el ascenso del Culto al poder.

COMANDANTE HERMANO DE PROGENIE

Entrenados en la coordinación táctica, estos experimentados combatientes son líderes tranquilos y competentes que sirven a su Culto dirigiendo escuadras de soldados mancillados por xenos, y solo ceden su autoridad a agentes superiores de los Hijos de las Estrellas.

AGITADOR HERMANO DE PROGENIE

Los Agitadores predicen la palabra de su Culto con devoción fervorosa. Sus emisores psirena emiten un crepitar insopportable, amplificación de la Mente Progenie, que los fieles oyen como himnos gloriosos o silencio angelical, pero causa perturbaciones neuronales al enemigo.

TIRADOR HERMANO DE PROGENIE

Entrenados en el mantenimiento y uso de armamento especializado, los Tiradores dirigen hacia el enemigo chorros de llamas, plasma cegador, haces térmicos o proyectiles explosivos contra los enemigos del Culto, proporcionando apoyo contra los infieles blindados.

PORTAICONO HERMANO DE PROGENIE

La protección de un ícono del Culto es un honor solo ofrecido a quienes han demostrado su valía. Estos iconos actúan como nodos psicorresonantes, que proyectan la Mente Progenie allá donde lo necesite su siniestra voluntad, para que el Patriarca siempre vigile a sus hijos.

NAVAJERO HERMANO DE PROGENIE

Los Navajeros son asesinos sigilosos que usan su percepción sensorial aumentada y movimientos precisos para acechar a su blanco. Como arácnidos cazadores, se acercan antes de golpear con sus cuchillos impregnados de toxinas alienigenas.

MÉDICO HERMANO DE PROGENIE

Los Médicos ejecutan cirugía de combate para mantener a sus compañeros de élite en pie, listos para servir a la voluntad de la Mente Progenie. La compasión que muestran a sus hermanos y hermanas choca con las inyecciones de biopasta xenos que ponen a sus enemigos.

ZAPADOR HERMANO DE PROGENIE

Estos agentes son granaderos e ingenieros de combate muy hábiles. Equipados con gran variedad de cargas explosivas, los Zapadores derriban amenazas u obstáculos para la misión, sean una cámara sellada, un búnker enemigo o un nido de armas pesadas.

FRANCOTIRADOR HERMANO DE PROGENIE

Los Francotiradores son tiradores expertos que emplean rifles mantenidos por ellos mismos, que pueden eliminar blancos de prioridad a larga distancia. Estos soldados del Culto suelen portar balas fabricadas para presas específicas, que incluyen parte de material genético xenos.

SOLDADO HERMANO DE PROGENIE

Los Soldados son los cimientos de las escuadras de Hermanos de Progenie. Elegidos por sus habilidades marciales y entrega para cumplir la voluntad del Patriarca, son asesinos profesionales cuyo fuego concentrado ha derribado a más de un opresor.

VETERANO HERMANO DE PROGENIE

Los Veteranos son guerreros curtidos cuyos genes mancillados y larga experiencia en combate los ha convertido en supervivientes duros. Sus habilidades los hacen guardianes ideales de Líderes del Culto, y revientan a sus enemigos con tiros de su escopeta.



VOCOOPERADOR HERMANO DE PROGENIE

Estos agentes usan su equipo de comunicación para transmitir y recibir coordenadas y datos cifrados con los que superar al opresor. También advierten de movimientos enemigos, llaman a auxiliares de guerrilla e interfieren las comunicaciones enemigas.

FAMILIAR PSÍQUICO

Materializados a partir de la sombra psiónica que se reúne en torno a un Patriarca o un Magus, los Familiares psíquicos son xenoformas diminutas que sirven como espías, mensajeros o extensiones de la voluntad del amo. Son elusivos y ágiles y se defienden con garras ante una amenaza.

MAGUS

Los Magus son sumos sacerdotes de un Culto Genestealer. Poseen un carisma sobrenatural y usan sus poderes telepáticos para ejecutar la voluntad del Patriarca, además de proteger a sus esbirros de ataques más esotéricos.

PATRIARCA

En el centro de toda infestación Culto Genestealer hay un Patriarca: el progenitor de una dinastía entera de híbridos xenos y el centro de la adoración del Culto. Son pesadillas de garras y colmillos con una psique hipnótica con la que dominan a los débiles de mente.

PRIMUS

Un Primus es el cerebro estratégico que sirve al Patriarca del Culto como mariscal que ayuda a tramar y militarizar el alzamiento. Con una espada sintiente y una pistola de agujas que dispara toxinas destiladas de su propia sangre, son campeones del Culto letales.

COMANDO HERMANOS DE PROGENIE



A continuación encontrarás una lista de los agentes que componen un comando **HERMANO DE PROGENIE**, incluidas, donde sea relevante, las armas que se especifiquen para cualquier agente.



AGENTES

- ↳ 1 agente **COMANDANTE HERMANO DE PROGENIE** con una de las siguientes opciones:
 - Pistola bólter; espada sierra y garra
 - Rifle automático de tambor; bayoneta
 - Pistola láser; arma de energía y garra
- ↳ 3 agentes **HERMANO DE PROGENIE** elegidos de la siguiente lista: ³:
 - 2 agentes **FAMILIAR PSÍQUICO** (siguen contando como una sola selección)
 - **MAGUS** (cuenta como dos selecciones)²
 - **PATRIARCA** (cuenta como tres selecciones)²
 - **PRIMUS** (cuenta como dos selecciones)²
 - **SOLDADO**
- ↳ 9 agentes **HERMANO DE PROGENIE** elegidos de la siguiente lista:
 - **AGITADOR**
 - **TIRADOR** con lanzallamas y bayoneta¹
 - **TIRADOR** con lanzagranadas y bayoneta¹
 - **TIRADOR** con rifle de fusión y bayoneta¹
 - **TIRADOR** con rifle de plasma y bayoneta¹
 - **PORTAICONO**
 - **NAVAJERO**
 - **MÉDICO**
 - **ZAPADOR**
 - **FRANCOTIRADOR**¹
 - **SOLDADO**
 - **VETERANO**
 - **VOCOOPERADOR**

Salvo agentes **SOLDADO**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista.

¹ No puedes elegir más de tres de estos agentes en total.

² Tu comando solo puede incluir hasta un agente **CONCILIÁBULO**. Si uno de esos agentes es elegido para el despliegue, tu agente **COMANDANTE** pierde la clave **LÍDER** para la batalla.

³ Hasta tres veces, en lugar de elegir uno de estos agentes puedes elegir un ardid **HERMANO DE PROGENIE** para que te cueste 0PM durante la batalla. Ten en cuenta que las elecciones de “cuenta como” se siguen aplicando; por ejemplo, si has elegido un agente **PATRIARCA**, no puedes hacer esto.

ARQUETIPOS



INFILTRACIÓN



SEGURIDAD

Los arquetipos se utilizan en ciertos packs de misiones, p.ej. Operaciones aprobadas. La secuencia de juego especificará cómo.

COMANDANTE

Arma de energía y garra



Pistola láser

PRIMUS

Pistola de agujas con mirilla



Espada ósea y garra inyector de toxinas

MAGUS

Bastón de psicofuerza



Pistola automática

Biodaga

SOLDADO

Rifle láser

**PATRIARCA**

Garras

**FAMILIAR PSÍQUICO**

Garras



“ESTOS LADRONES, ESTOS CONTAMINADORES, ESTOS COSECHADORES... ¡ESTOS TECNOSACERDOTES! SE HAN ATREVIDO A SAQUEAR UN MUNDO ELEGIDO POR LOS HIJOS DE LAS ESTRELLAS. VUESTRA VIDA NO SIGNIFICA NADA PARA ELLOS. PERO LOS HIJOS DE LAS ESTRELLAS SE PREOCUPAN POR SUS ELEGIDOS. ¡ROMPED LAS CADENAS DE ESTOS FALSOS SACERDOTES E INICIEMOS UNA ERA DE DIVINIDAD!”

- Soreniska von Dammert, Magus del Culto del Verso Cantado

AGITADOR

Mazo de choque

**TIRADOR**

Rifle de fusión



Lanzallamas



Rifle de plasma



Lanzagranadas

**PORTAICONO**

Cuchillo grande

**NAVAJERO**

Cuchillos de combate envenenados

**MÉDICO**

Inyectagenes



Rifle láser

ZAPADOR

Carga de demolición

**FRANCOTIRADOR**

Rifle de francotirador

**VETERANO**

Escopeta de combate

**VOCOOPERADOR**

Rifle láser

