



SARGENTO KASRKIN

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

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola bólder	4	3+	3/4	Alcance 8"
Rifle láser potenciado	4	3+	3/4	-
Pistola láser potenciada	4	3+	3/4	Alcance 8"
Pistola de plasma (normal)	4	3+	3/5	Alcance 8", Penetración 1
Pistola de plasma (sobrecarga)	4	3+	4/5	Alcance 8", Letal 5+, Penetración 1, Sobrecalentamiento
Espada sierra	4	3+	4/5	-
Culata	3	3+	2/3	-
Arma de energía	4	3+	4/6	Letal 5+

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

KASRKIN®, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, LÍDER, SARGENTO

28

SARGENTO KASRKIN

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

ORDEN TÁCTICA

OPA

- Elige un agente **KASRKIN®** amigo. A continuación elige una **HABILIDAD CON ARMAS** para que la tenga ese agente hasta el paso de preparación de la siguiente fase de estrategia. Esto es además de cualquier Habilidad con armas que tenga, pero no puedes elegir una que tenga ya.
- Alternativamente, en lugar de resolver el efecto de arriba, si tu marcador de Barrer área se encuentra en la zona de aniquilación, puedes retirarlo y volver a colocarlo.
- ◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.

MÉDICO DE COMBATE KASRKIN

LPA
2MOV.
6"SALV.
4+HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle láser potenciado	4	3+	3/4	-
Culata	3	4+	2/3	-

¡Sanitario!: La primera vez durante cada punto de inflexión que otro agente **KASRKIN®** amigo 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.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

KASRKIN®, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MÉDICO, MÉDICO DE COMBATE

28

MÉDICO DE COMBATE KASRKIN

LPA
2MOV.
6"SALV.
4+HERIDAS
8

BOTIQUÍN

OPA

- Elige un agente **KASRKIN®** amigo en la zona de control de este agente para que recupere hasta 2D3 heridas perdidas. No puede ser un agente con el que se haya usado la regla ¡Sanitario! durante este punto de inflexión.
- ◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo.



SOLDADO DE DEMOLICIONES KASRKIN

LPA
2MOV.
6"SALV.
4+HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Pistola láser potenciada	4	3+	3/4	Alcance 8"
Culata	3	4+	2/3	-

Mina de fusión: Este agente lleva tu marcador de Mina de fusión. Puede realizar la acción de **Recoger marcador** con ese marcador, y cuando realiza la acción de **Colocar marcador** con ese marcador, puede realizar inmediatamente una acción libre de **Correr**. Ese marcador no puede colocarse en la zona de control de un agente enemigo (si este agente queda incapacitado mientras lleva ese marcador y el marcador no puede colocarse, se retira junto a este agente).

Mina de proximidad: La primera vez que tu marcador de Mina de fusión quede en la zona de control de otro agente, retira ese marcador e inflige 2D6+3 daños a ese agente; si no resulta incapacitado, termina su acción (si estaba realizando una), aunque los efectos de la misma no se hayan completado. Si no puede ser colocado, muévelo la distancia mínima hasta que se pueda. Ten en cuenta que este agente se ignora en lo que respecta a estos efectos (no puede activar el marcador ni sufrir daño debido a él).

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

KASRKIN®, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, SOLDADO DE DEMOLICIÓN

28

SOLDADO DE DEMOLICIONES KASRKIN

LPA
2MOV.
6"SALV.
4+HERIDAS
8

Blindaje antiexplosiones: Siempre que un agente dispare contra este agente con un arma que tenga la regla de arma Área o Ráfaga (salvo armas que tengan un perfil de barrido), puedes repetir uno de tus dados de defensa. Además, este agente no se ve afectado por la regla de arma x" Devastadora x (es decir, Devastadora con una distancia) a menos que sea el blanco en esa secuencia.

TIRADOR KASRKIN

LPA
2MOV.
6"SALV.
4+HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Lanzallamas	4	2+	3/3	Alcance 8", Ráfaga 2", Saturación
Lanzagranadas (frag)	4	3+	2/4	Área 2"
Lanzagranadas (perforante)	4	3+	4/5	Penetración 1
Fusil repetidor potenciado (concentrado)	5	3+	3/4	Críticos de penetración 1
Fusil repetidor potenciado (barrido)	4	3+	3/4	Críticos de penetración 1, Ráfaga 1"
Rifle de fusión	4	3+	6/3	Alcance 6", Devastadora 4, Penetración 2
Rifle de plasma (normal)	4	3+	4/6	Penetración 1
Rifle de plasma (sobrecargado)	4	3+	5/6	Letal 5+, Penetración 1, Sobrecalentamiento
Culata	3	4+	2/3	-

KASRKIN®, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, TIRADOR

28

SOLDADO DE RECONOCIMIENTO KASRKIN

LPA
2MOV.
6"SALV.
4+HERIDAS
8

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle láser potenciado	4	3+	3/4	-
Culata	3	4+	2/3	-

Reconocer zona de aniquilación: El ardid de estrategia Reubicarse te cuesta OPM si este agente es el agente **KASRKIN®** amigo elegido.

ESCAÑO AUSPEX

1PA

► Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente o hasta que sea incapacitado (lo que ocurra antes), siempre que un agente enemigo esté a 8" o menos de este agente, ese agente enemigo está siendo escaneado. Siempre que un agente **KASRKIN®** amigo dispare contra un agente enemigo que está siendo escaneado, ese agente enemigo no puede estar ofuscado.

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

KASRKIN®, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, SOLDADO DE RECONOCIMIENTO

28



FRANCOTIRADOR KASRKIN



LPA **2** MOV. **6"** SALV. **4+** HERIDAS **8**

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle de francotirador potenciado (oculto)	4	2+	3/3	Devastadora 3, Pesada, Silenciosa, Posición oculta*
Rifle de francotirador potenciado (móvil)	4	3+	3/4	-
Rifle de francotirador potenciado (inmóvil)	4	2+	3/3	Devastadora 3, Pesada
Culata	3	4+	2/3	-

Capa de camuflaje: Cuando un agente dispara contra este agente:

- Ignora la regla de arma Saturación.
- Si puedes guardar alguna salvación por cobertura, puedes guardar una salvación por cobertura adicional, o puedes guardar una salvación por cobertura como éxito crítico en su lugar. Esto no se acumula con las salvaciones por cobertura mejoradas debido a terreno Aventajado.

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

KASRKIN, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, FRANCOTIRADOR

28

SOLDADO KASRKIN



LPA **2** MOV. **6"** SALV. **4+** HERIDAS **8**

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle láser potenciado	4	3+	3/4	-
Culata	3	4+	2/3	-

Equipo adaptable: Puedes llevar a cabo cada una de las siguientes opciones una vez por punto de inflexión:

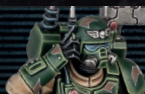
- Un agente **SOLDADO KASRKIN** amigo puede realizar la acción **Granada de humo**.
- Un agente **SOLDADO KASRKIN** amigo puede realizar la acción **Granada aturdidora**.

Las reglas para esas acciones figuran en el equipo universal. Realizar esas acciones usando esta regla no cuenta para sus límites de acciones (es decir, si también eliges esas granadas como equipo).

KASRKIN, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, SOLDADO

28

VOCOSOLDADO KASRKIN



LPA **2** MOV. **6"** SALV. **4+** HERIDAS **8**

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
Rifle láser potenciado	4	3+	3/4	-
Culata	3	4+	2/3	-

COMUNICACIONES DE BATALLA

1PA

▶ Elige otro agente **KASRKIN** amigo distinto. Hasta el final de la siguiente activación de ese agente, suma 1 a su atributo LPA (hasta un máximo de 3 tras sumar todos los cambios a su LPA).

◆ Este agente puede realizar esta acción dos veces durante su activación, pero no puede realizarla si está en la zona de control de un agente enemigo.

KASRKIN, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, VOCOSOLDADO

28

NOTAS:



COMANDO KASRKIN

ARQUETIPOS: SEGURIDAD, BUSCAR Y DESTRUIR

AGENTES

➤ 1 agente **SARGENTO KASRKIN** con una de las siguientes opciones:

- Pistola bólder; arma de energía
- Rifle láser potenciado; culata
- Pistola láser potenciada; arma de energía
- Pistola de plasma; espada sierra

➤ 9 agentes **KASRKIN** elegidos de la siguiente lista:

- **MÉDICO DE COMBATE**
- **SOLDADO DE DEMOLICIONES**
- **TIRADOR** con lanzallamas y culata*
- **TIRADOR** con lanzagranadas y culata*
- **TIRADOR** con fusil repetidor potenciado y culata*
- **TIRADOR** con rifle de fusión y culata*
- **TIRADOR** con rifle de plasma y culata*
- **SOLDADO DE RECONOCIMIENTO**

CONTINÚA EN EL REVERSO ▶

- **FRANCOTIRADOR***
- **SOLDADO**
- **VOCOSOLDADO**

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

* No puedes elegir más de cuatro de estos agentes en total.

Algunas reglas de los **KASRKIN** mencionan “armas potenciadas”. Esto hace referencia a cualquier arma a distancia que incluya “potenciada” en su nombre, p.ej., rifle láser potenciado, todos los perfiles del rifle de francotirador potenciado, etc.

KASRKIN REGLA DE FACCIÓN

HABILIDAD CON ARMAS

Los Kasrkin van donde se les necesita. Curtidos, implacables y equipados con las mejores armas disponibles, estos veteranos cumplen sus objetivos con profesionalidad, experiencia merecida y determinación tenaz.

GAMBITO ESTRATÉGICO. Elige una **HABILIDAD CON ARMAS** para que la tengan los agentes **KASRKIN** amigos hasta el paso de Preparación de la siguiente fase de estrategia.

LAS OPCIONES DE HABILIDAD CON ARMAS SE PRESENTAN EN CARTAS SEPARADAS

KASRKIN REGLA DE FACCIÓN

HABILIDAD CON ARMAS

Acribilladlos

Estableciendo campos de disparo superpuestos mientras avanzan, los Kasrkin reaccionan a cualquier movimiento enemigo con una andanada letal.

Siempre que un agente **KASRKIN** amigo dispare, sus armas a distancia tienen la regla de arma Severa si el blanco cumple alguna de las siguientes condiciones:

- Está apostado.
- No está a cubierto.
- Está siendo escaneado (ver **SOLDADO DE RECONOCIMIENTO**).



KASRKIN REGLA DE FACCIÓN

HABILIDAD CON ARMAS

Golpead deprisa

Los Kasrkin se enorgullecen de su capacidad física y pueden cubrir distancias rápidamente, incluso cargando con pesado equipo de combate.

Cuando un agente **KASRKIN** amigo realice una acción de **Reposicionarse**, suma 1" a su atributo Movimiento.

KASRKIN REGLA DE FACCIÓN

HABILIDAD CON ARMAS

Fríos como el hielo

Todo Cadiano experimenta una vida de guerra sin cesar. Los elegidos para unirse a las filas de los Kasrkin se cuentan entre los más irreductibles.

Siempre que un agente **KASRKIN** amigo combate o contraataca, o que un agente dispara contra él, la primera vez que un dado de ataque inflija Daño normal de 3 o más a este agente durante esa secuencia, reduce en 1 el daño que le inflige ese dado.

KASRKIN REGLA DE FACCIÓN

HABILIDAD CON ARMAS

¡Por Cadia!

Todos los Kasrkin aspiran a preservar el honor de su mundo natal destruido.

Suma 1 al atributo Atq de las armas de combate de los agentes **KASRKIN** amigos (hasta un máximo de 4). Siempre que un agente **KASRKIN** amigo combata, la primera vez que golpees durante esa secuencia, inflige 1 daño adicional.

KASRKIN GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de Sanitario



Ficha de Escaneo auspex



Ficha de Reliquias de Cadia



Ficha de Orden táctica



Marcador de Mina de fusión



Marcador de Barrer área



KASRKIN☠ ARDID DE ESTRATEGIA

PAUTA DE ELIMINACIÓN

Tras haber flanqueado al adversario, los Kasrkin intentan abatir al blanco de una sola ráfaga.

Siempre que un agente **KASRKIN☠** amigo dispare con un arma potenciada contra un agente que no está a cubierto o que está siendo escaneado (ver **SOLDADO DE RECONOCIMIENTO**), esa arma tiene la regla de arma Críticos de penetración 1, o Penetración 1 si es un fusil repetidor potenciado.

KASRKIN☠ ARDID DE ESTRATEGIA

PELEAR A CUBIERTO

Los Kasrkin están acostumbrados a que les superen en número y en armamento, y aprovechan la cobertura para evitar el fuego enemigo mientras atacan.

Siempre que un agente dispare contra un agente **KASRKIN☠** amigo que esté a cubierto, puedes repetir uno de tus dados de defensa.

KASRKIN☠ ARDID DE ESTRATEGIA

BARRER ÁREA

Los Kasrkin avanzan con firmeza hacia sus objetivos, despejando el campo de enemigos cuadrante a cuadrante.

Coloca tu marcador de Barrer área en la zona de aniquilación. Siempre que un agente **KASRKIN☠** amigo a 5" o menos en horizontal de ese marcador dispare contra un agente que también esté a 5" o menos en horizontal de ese marcador, las armas de ese agente amigo tienen la regla de arma Incesante. En el paso de Preparación de la siguiente fase de estrategia, retira ese marcador.

KASRKIN☠ ARDID DE ESTRATEGIA

REUBICARSE

Los Kasrkin están siempre en movimiento, avanzando con presteza por el campo de batalla para ocupar nuevas posiciones de tiro.

Elige un agente **KASRKIN☠** amigo que esté a más de 3" de todo agente enemigo. Ese agente, y todos los demás agentes **KASRKIN☠** amigos que estén tanto a 3" o menos de ese agente como a más de 3" de todos los agentes enemigos, pueden realizar inmediatamente una acción libre de **Correr** en el orden que elijas. No puedes usar este ardid durante el primer punto de inflexión.



KASRKIN☠ ARDID DE TIROTEO

TOMAR LA INICIATIVA

Las escuadras de Kasrkin son osadas y decididas, actuando con presteza y tiento incluso en la confusión del campo de batalla.

Usa este ardid de tiroteo al inicio de la fase de tiroteo. 1 agente **KASRKIN☠** amigo puede realizar inmediatamente una acción de 1PA como acción libre, pero no puede mover durante esa acción. No puedes usar este ardid si eres el jugador con la iniciativa.

KASRKIN☠ ARDID DE TIROTEO

CUBRIR LA RETIRADA

Si un soldado Kasrkin necesita retirarse, sus aliados pueden descargar una verdadera lluvia de fuego de cobertura.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **KASRKIN☠** amigo realice una acción de **Retroceder** a 6" o menos de otro agente **KASRKIN☠** amigo que esté fuera de la zona de control de todos los agentes enemigos. Después de que ese agente amigo termine de moverse, pero antes de que termine la acción de **Retroceder**, el otro agente amigo puede realizar inmediatamente una acción libre de **Disparar** (para ello, puedes cambiar su orden a Trabarse).

KASRKIN☠ ARDID DE TIROTEO

NEUTRALIZAR BLANCO

Tras designar un agente enemigo expuesto como blanco prioritario, este agente alza el arma y descarga una ráfaga de disparos.

Usa este ardid de tiroteo después de tirar los dados de ataque de un agente **KASRKIN☠** amigo si está disparando contra un agente y que no está a cubierto o que está siendo escaneado (ver **SOLDADO DE RECONOCIMIENTO**). Puedes repetir cualquiera de tus dados de ataque.

KASRKIN☠ ARDID DE TIROTEO

NO CEDÁIS TERRENO

Curtidos por una vida pasada defendiendo el Imperium contra los horripilantes habitantes del Ojo del Terror, los Kasrkin exhiben una disciplina inquebrantable ante cualquier enemigo.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **KASRKIN☠** amigo, o al final de la fase de tiroteo. Elige uno de tus marcadores de misión o un marcador de objetivo. Hasta el final de la activación o hasta el inicio del siguiente punto de inflexión respectivamente, si el LPA total de los agentes **KASRKIN☠** amigos que disputan ese marcador es 2, y el LPA total de los agentes enemigos que lo disputan es igual, los agentes **KASRKIN☠** amigos controlan dicho marcador.



KASRKIN EQUIPO DE FACCIÓN

GUARDAMANOS

Acoplado bajo el cañón, este guardamanos ayuda a estabilizar el arma del portador, mejorando su manejo a corto alcance.

Siempre que un agente **KASRKIN** amigo dispare contra un agente a 3" o menos de él, las armas a distancia de su hoja de datos (salvo las armas que incluyan "pistola" en el nombre, p.ej. pistola láser potenciada, todos los perfiles de una pistola de plasma, etc.) tienen la regla de arma Certera 1.

KASRKIN EQUIPO DE FACCIÓN

MIRA DE LARGO ALCANCE

Esta arma tiene incorporada una mirilla de precisión, lo que le otorga mayor precisión a larga distancia.

Siempre que un agente **KASRKIN** amigo dispare contra un agente a más de 6" de él, las armas potenciadas de ese agente amigo tienen la regla de arma Saturación.

KASRKIN EQUIPO DE FACCIÓN

RELIQUIAS DE CADIA

Pequeños efectos personales recuerdan a los Kasrkin su hogar, aquellos a quienes han perdido, y el motivo por el que luchan.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **KASRKIN** amigo dispare, combata o contraataque, si sacas 2 o más fallos puedes descartar 1 de ellos para guardar otro como éxito normal en su lugar.

KASRKIN EQUIPO DE FACCIÓN

FILODAGAS

Cuando es necesario combatir desde muy cerca, los Kasrkin recurren a sus filodagas para silenciar al enemigo.

Los agentes **KASRKIN** amigos tienen la siguiente arma de combate:

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO
 Filodaga	3	4+	3/4



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.º 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 inflige 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 plásticero 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 aventajados.

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 ATURDIDORA 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 artilugios 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



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 ►

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 **Reposicionarse** 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 retiren 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 **Reposicionarse**. 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

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 activaciones 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.



KASRKIN: 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**.

ARDIDES DE TIROTEO, TOMAR LA INICIATIVA

Cambiar a:

“Usa este ardid de tiroteo **al inicio de la fase de tiroteo**. 1 agente **KASRKIN** amigo puede realizar inmediatamente una acción de 1PA como acción libre, pero no puede mover durante esa acción. No puedes usar este ardid si eres el jugador con la iniciativa”.

ARDIDES DE TIROTEO, NEUTRALIZAR BLANCO

Cambia la parte relevante de la primera frase por:

“[...] si está disparando a un agente que **usado y** que no está cubierto o está siendo escaneado”.

ARDIDES DE TIROTEO, CUBRIR LA RETIRADA

Cambia la parte relevante de la primera frase por:

“[...] a 6" o menos de otro agente **KASRKIN** amigo **apostado** que esté [...]”

Cambia la parte relevante de la última frase por:

“[...] ese otro agente amigo puede realizar inmediatamente una acción libre de **Disparar** (para ello, puedes cambiar su orden a Trabarse).”

EQUIPO DE FACCIÓN, RELIQUIAS DE CADIA

Cambia la parte relevante a:

“[...] cuando un agente **KASRKIN** amigo dispare, **combata o contraataque**, si sacas 2 o más fallos, [...]”

ERRATAS ANTERIORES

AGENTE SARGENTO, ACCIÓN ORDEN TÁCTICA

Cambia el primer efecto a:

“Elige 1 agente **KASRKIN** amigo, **luego elige 1 HABILIDAD CON ARMAS** para ese agente **(en lugar de la que ya tenga)** hasta el paso de Preparación de la siguiente fase de estrategia. **Esta puede ser adicional a cualquier HABILIDAD CON ARMAS que ya tenga, pero no pueden ser la misma**”.

AGENTE

Cambia el efecto a:

“Hasta el inicio de la siguiente activación de este agente, o hasta que resulte incapacitado (lo que ocurra antes), siempre que **un agente enemigo esté a 8" o menos de este agente, ese agente enemigo está siendo escaneado. Siempre que un agente KASRKIN amigo dispare contra un agente enemigo que está siendo escaneado, ese agente enemigo no cuenta como ofuscado (si lo está)**”.

AGENTE SOLDADO DE RECONOCIMIENTO, REGLA RECONOCER ZONA DE ANIQUILACIÓN

Borra la segunda y tercera frases

“Si este agente forma parte de un comando OPERATIVO-INQUISITORIAL, aún puedes usar esta regla (reemplaza KASRKIN en ese ardid por OPERATIVO-INQUISITORIAL). Esto tiene preferencia sobre la restricción de la regla-Requisición inquisitorial, y no puedes usar ese ardid con un comando OPERATIVO-INQUISITORIAL a menos que se elija a este agente.”

AGENTE MÉDICO DE COMBATE, REGLA ¡SANITARIO!

Cambiar a:

“La primera vez durante cada punto de inflexión que otro agente **KASRKIN** amigo 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”.

REGLAS DE FACCIÓN, HABILIDAD CON ARMAS

Cambia Acribillarlos a:

“Siempre que un agente **KASRKIN** amigo dispare, sus armas a distancia tienen la regla de arma Severa si el blanco cumple cualquiera de estas condiciones:

- Está apostado.
- No está a cubierto.
- Le están escaneando (ver **SOLDADO DE RECONOCIMIENTO**).’

Cambia la parte relevante de Fríos como el hielo por:

“[...] la primera vez que un dado de ataque inflija un Daño Normal de **3** o más a este agente durante esa secuencia, [...]”

Añade este texto al final de ¡Por Cadia!:

“Siempre que un agente **KASRKIN** amigo combata, la primera vez que golpees durante esa secuencia inflige 1 daño adicional”.

ARDIDES DE ESTRATEGIA, BARRER ÁREA

Cambia la parte relevante de la segunda frase por:

“[...] las armas de ese agente amigo tienen la regla de arma **Incesante**”.

ARDIDES DE ESTRATEGIA, PAUTA DE ELIMINACIÓN

Cambiar la parte relevante a:

“[...] contra un agente que no está a cubierto o que está siendo escaneado (ver **SOLDADO DE RECONOCIMIENTO**), esa arma tiene la regla de arma Críticos de penetración 1, [...]”

ARDIDES DE TIROTEO, NEUTRALIZAR BLANCO

Cambia la parte relevante de la primera frase por:

“[...] si dispara contra un agente que está usado y que, o no está a cubierto, o está siendo escaneado (ver **SOLDADO DE RECONOCIMIENTO**)”.

EQUIPO DE FACCIÓN, MIRA DE LARGO ALCANCE

Cambiar a:

“Siempre que un agente **KASRKIN** amigo dispare contra un agente a más de 6” de él, en el paso de Tirar dados de ataque, si guardas algún éxito crítico, sus armas potenciadas (salvo una pistola láser potenciada) tienen la regla de armas Saturación”.

AGENTES KASRKIN

Entre la élite guerrera de Cadia están los Kasrkin, entrenados desde que nacen en las artes bélicas. Cubiertos por armadura caparazón y portando un variado equipo especializado, son las fuerzas especiales de los regimientos cadianos, encargados de completar misiones casi imposibles por la causa imperial.

SARGENTO KASRKIN

2

Los Sargentos son los mandos de los comandos Kasrkin, soldados extremadamente hábiles y experimentados que lideran desde la primera línea. Sufren las mismas vicisitudes que sus subalternos, y son figuras de autoridad impávidas que saben cómo sacar lo mejor de sus tropas.

MÉDICO DE COMBATE KASRKIN

Aunque los Kasrkin sienten mucho orgullo por su capacidad de seguir luchando incluso estando malheridos, muchos de sus comandos incluyen a médicos de combate, entrenados y equipados específicamente para tratar a los heridos y devolverlos al combate lo antes posible.

“ENTRENAMIENTO. ÓRDENES. MISIÓN. INFORME. ENTRENAMIENTO. ESA ES NUESTRA VIDA. ESO SIGNIFICA SER UN KASRKIN.”

-Sargento Kasrkin Irla Pavlo

SOLDADO DE DEMOLICIONES KASRKIN

Enfundados en armaduras pesadas, estos Kasrkin tienen un papel necesario pero increíblemente peligroso: se juegan la vida para colocar, preparar y detonar minas de fusión, con las que volar búnkeres o abrir brechas en los muros de una fortaleza.

TIRADOR KASRKIN

Estos especialistas reciben entrenamiento en una amplia gama de armas, como lanzallamas para incinerar al enemigo desde cobertura, fusiles repetidores potenciados para diezmar a su infantería pesada, o rifles de fusión para atravesar sus blindajes más gruesos.

SOLDADO DE RECONOCIMIENTO KASRKIN

Con sus sistemas auspex avanzados, estos Kasrkin pueden detectar al enemigo a gran distancia, y escanear el terreno o analizar los sonidos del entorno para detectar peligros.





FRANCOTIRADOR KASRKIN

Estos pacientes y habilidosos Kasrkin son tiradores expertos. Con sus rifles de precisión potenciados pueden eliminar a blancos clave y otorgar cobertura al resto de su comando. Gracias a sus capas de camuflaje, se infiltran en áreas disputadas y permanecen ocultos durante largos periodos.

SOLDADO KASRKIN

Estas tropas consumadas forman el grueso de las escuadras Kasrkin. Muchos soldados han visto todo tipo de acción en las zonas de aniquilación más duras y han emergido victoriosos.

VOCOSOLDADO KASRKIN

Equipados con vocosistemas avanzados, estos Kasrkin son el enlace de sus comandos con el alto mando. Su tarea consiste en transmitir órdenes e información de inteligencia entre los oficiales, que también tienen vocoenlaces para que la comunicación fluya rápidamente entre escuadras.

“ALGUNOS PIENSAN QUE LOS KASRKIN SOMOS FUERTES PORQUE NO NOS AFECTAN LOS HORRORES DE LA GALAXIA, PORQUE SEGUIMOS COMBATIENDO PESE A TODA LA MUERTE Y LA DESTRUCCIÓN. PORQUE SOMOS LO BASTANTE DUROS, FRÍOS O AMBAS COSAS PARA IGNORAR EL MIEDO. PERO ESO NO ES CIERTO. TODO LO QUE EXPERIMENTAMOS SE QUEDARÁ CON NOSOTROS MIENTRAS VIVAMOS. NUESTRA FUERZA NO ESTÁ EN IGNORAR LOS HORRORES, SINO AL CONTRARIO. LA DEVASTACIÓN QUE CONTEMPLAMOS ES NUESTRO COMBUSTIBLE PARA SEGUIR LUCHANDO.”

- Capitán Kasrkin Erlen Kyser

COMANDO KASRKIN

4

KASRKIN » SELECCIÓN DE COMANDO



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

AGENTES

➤ 1 agente **SARGENTO KASRKIN** con una de las siguientes opciones:

- Pistola bólder; arma de energía
- Rifle láser potenciado; culata
- Pistola láser potenciada; arma de energía
- Pistola de plasma; espada sierra

➤ 9 agentes **KASRKIN** elegidos de la siguiente lista:

- MÉDICO DE COMBATE
- SOLDADO DE DEMOLICIONES
- TIRADOR con lanzallamas y culata*
- TIRADOR con lanzagranadas y culata*
- TIRADOR con fusil repetidor potenciado y culata*
- TIRADOR con rifle de fusión y culata*
- TIRADOR con rifle de plasma y culata*
- SOLDADO DE RECONOCIMIENTO
- FRANCOOTIRADOR*
- SOLDADO
- VOCOSOLDADO

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

* No puedes elegir más de cuatro de estos agentes en total.

Algunas reglas de los **KASRKIN** mencionan “armas potenciadas”. Esto hace referencia a cualquier arma a distancia que incluya “potenciada” en su nombre, p.ej., rifle láser potenciado, todos los perfiles del rifle de francotirador potenciado, etc.

ARQUETIPOS



SEGURIDAD



BUSCAR Y
DESTRUIR

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

SARGENTO



“SOMOS UN EQUIPO, UNA UNIDAD BIEN AFINADA, EN LA QUE CADA SOLDADO TIENE UN PAPEL QUE CUMPLIR. TODO TIENEN UN PROPÓSITO. NO HAY NADA QUE SEA PESO MUERTO, NINGÚN ARMA, PIEZA DE EQUIPO O RACIÓN DE MANTENIMIENTO QUE SEA SUPERFLUA.”

- Sargento Kasrkin Kolson Reeve

MÉDICO DE COMBATE

Rifle láser potenciado



SOLDADO DE DEMOLICIONES

Mina de fusión

Pistola láser potenciada



SOLDADO DE RECONOCIMIENTO

Rifle láser potenciado



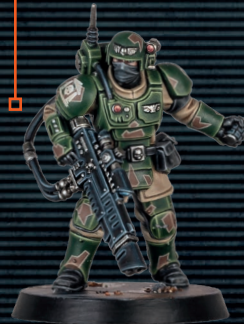
TIRADOR

Lanzagranadas

Rifle de fusión

Rifle de plasma

Fusil repetidor potenciado



FRANCOTIRADOR

Rifle de francotirador potenciado



SOLDADO

Rifle láser potenciado



VOCOSOLDADO

Rifle láser potenciado

