

SERGEANT KASRKIN

Chefs des kill teams de Kasrkins, les sergents sont des soldats habiles et expérimentés à l'extrême, qui mènent depuis les premières lignes. Ils ont vécu les mêmes affres que ceux qui les suivent, et sont des figures d'autorité imperturbables qui savent tirer le meilleur de leurs troupes.



M

LPA

AG

3 ●

2

1

DF

SV

PV

3

4+

8

NOM

A

CC/CT

D

RS

!

☉ Pistolet bolter	4	3+	3/4	Por	-
☉ Fusil radiant laser	4	3+	3/4	-	-
☉ Pistolet radiant laser	4	3+	3/4	Por	-
☉ Pistolet à plasma	<i>Chaque fois que cette arme est choisie pour effectuer une attaque de tir, choisissez d'utiliser un des profils suivants :</i>				
- Standard	4	3+	5/6	Por , PA1	-
- Surcharge	4	3+	5/6	Por , PA2, Surchauffe	-
✕ Épée tronçonneuse	4	3+	4/5	Incessant	-
✕ Crosse	3	3+	2/3	-	-
✕ Arme énergétique	4	3+	4/6	Létal 5+	-

APTITUDES

Commandement : À chaque phase de Stratégie, ajoutez 2 points d'Élite (p. 46) à votre réserve.

ACTIONS UNIQUES

KASRKIN , IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, LEADER, SERGENT KASRKIN



Incessant : Chaque fois qu'un agent ami combat en mêlée ou fait une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir ou de mêlée concernée, vous pouvez relancer certains ou tous vos résultats de dés d'attaque de 1.

PAx : Pénétration d'Armure. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, soustrayez x à la Défense de la cible de cette attaque de tir, où x est le nombre après la PA de l'arme. Ex : PA1. Si deux règles spéciales PAx différentes sont censées prendre effet pour une attaque de tir, elles ne sont pas cumulatives : l'attaquant choisit celle qu'il utilise.

Por x : Portée. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, seuls les agents à x sont des cibles valides, où x est la distance après la Portée de l'arme.

Surchauffe : Chaque fois qu'un agent ami fait une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir concernée, pour chaque résultat de dé d'attaque de 1 défaussé, l'agent concerné subit trois blessures mortelles.

SERGEANT KASRKIN UNBROKEN

Chefs des kill teams de Kasrkins, les sergents sont des soldats habiles et expérimentés à l'extrême, qui mènent depuis les premières lignes. Ils ont vécu les mêmes affres que ceux qui les suivent, et sont des figures d'autorité imperturbables qui savent tirer le meilleur de leurs troupes.



M **LPA** **AG**

3 ● 2 1

DF **SV** **PV**

3 4+ 8

NOM	A	CC/CT	D	RS	!
☉ Pistolet bolter	4	3+	3/4	Por	-
☉ Fusil radiant laser	4	3+	3/4	-	-
☉ Pistolet radiant laser	4	3+	3/4	Por	-
☉ Pistolet à plasma	<i>Chaque fois que cette arme est choisie pour effectuer une attaque de tir, choisissez d'utiliser un des profils suivants :</i>				
- Standard	4	3+	5/6	Por , PA1	-
- Surcharge	4	3+	5/6	Por , PA2, Surchauffe	-
✕ Épée tronçonneuse	4	3+	4/5	Incessant	-
✕ Crosse	3	3+	2/3	-	-
✕ Arme énergétique	4	3+	4/6	Létal 5+	-

APTITUDES

Commandement: À chaque phase de Stratégie, ajoutez 2 points d'Élite (p. 46) à votre réserve.

ACTIONS UNIQUES

KASRKIN , IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, LEADER, SERGEANT KASRKIN



Létal x: Chaque fois qu'un agent ami combat en mêlée ou fait une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir ou de mêlée concernée, les résultats de vos dés d'attaque supérieurs ou égaux à x qui sont des touches réussies sont des touches critiques. Le x est le nombre après la Létalité de l'arme. Ex : Létal 5+.

Por x : Portée. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, seuls les agents à x sont des cibles valides, où x est la distance après la Portée de l'arme.

ÉCLAIREUR KASRKIN

Munis de systèmes auspex de pointe, ces Kasrkins sont les yeux et les oreilles de leur kill teams. Ils peuvent détecter les troupes ennemies et leur tendre des embuscades avec une avance considérable, et scruter le terrain et analyser le bruit de fond ambiant en quête du moindre danger.



M **LPA** **AG**
 3 ● 2 1

DF **SV** **PV**
 3 4+ 7

NOM

A **CC/CT** **D**

RS

!

☉ Fusil radiant laser

4 4+ 3/4

-

-

✕ Crosse

3 4+ 2/3

-

-

APTITUDES

Reconnaissance de la Killzone : À l'étape de Repérage, après avoir résolu votre sélection, vous pouvez résoudre une option de Reconnaissance supplémentaire (même si vous avez déjà choisi cette option). L'initiative est toujours déterminée par votre sélection originelle. Si les deux joueurs ont cette aptitude ou des aptitudes similaires, le Défenseur résout cette aptitude en premier.

ACTIONS UNIQUES

Auspex Gardien (1PA) : Choisissez 1 agent ennemi. Jusqu'à la fin du Tournant, chaque fois qu'un agent **KASRKIN** ami fait une attaque de tir contre l'agent ennemi, l'arme de tir dont l'agent ami est équipé gagne la règle spéciale Pas de Couvert pour l'attaque de tir, et l'agent ennemi n'est pas traité comme étant à Couvert au regard des prérogatives de Couvert spécifiées par le Subterfuge Stratégique Schéma d'Élimination et le Subterfuge Tactique Neutraliser la Cible (p. 47). Cet agent ne peut pas accomplir cette action tant qu'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

KASRKIN 🦴, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, ÉCLAIREUR KASRKIN



FANTASSIN KASRKIN

Troupe régulière des escouades de Kasrkins, ces soldats sont des professionnels aguerris. Nombre d'entre eux ont vu d'âpres combats dans les killzones les plus cruelles et en sont ressortis victorieux.



M

LPA

AG

3 ●

2

1

DF

SV

PV

3

4+

7

NOM

A

CC/CT

D

RS

!

☉ Fusil radiant laser

4

4+

3/4

-

-

✕ Crosse

3

4+

2/3

-

-

APTITUDES

Fantassin d'Élite : À chaque attaque de tir de cet agent, vous pouvez dépenser 1 point d'Élite (p. 46) gratuitement pendant l'attaque de tir (même si vous n'en avez aucun dans votre réserve).

ACTIONS UNIQUES

-

KASRKIN ☠, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, FANTASSIN KASRKIN



TIREUR D'ÉLITE KASRKIN

Ces Kasrkins au regard perçant sont des tireurs talentueux. Ils peuvent abattre des cibles clés comme fournir un tir de couverture au reste de leur kill team, et grâce à leur cape de camouflage, ils peuvent s'infiltrer dans des zones contestées et y rester tapis des jours durant.



M **LPA** **AG**

3 ● 2 1

DF **SV** **PV**

3 4+ 7

NOM	A	CC/CT	D	RS	!
-----	---	-------	---	----	---

☞ Fusil de sniper radiant *Chaque fois que cette arme est choisie pour effectuer une attaque de tir, choisissez d'utiliser un des profils suivants:*

- Tir ajusté	4	3+	3/4	-	-
- Tir de précision	4	2+	3/3	Lourd, Silencieux	BM3

✕ Crosse	3	4+	2/3	-	-
----------	---	----	-----	---	---

APTITUDES

Cape de Camouflage: À chaque attaque de tir contre cet agent, à l'étape Jeter les Dés de Défense de l'attaque de tir, avant de jeter vos dés de défense, s'il est à Couvert, vous pouvez retenir un dé supplémentaire comme sauvegarde normale réussie en vertu du Couvert.

ACTIONS UNIQUES

KASRKIN 🧠, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, TIREUR D'ÉLITE KASRKIN



BMx : Blessures mortelles. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir concernée, pour chaque touche critique retenue, infligez x blessures mortelles à la cible, où x est le nombre après le BM de l'arme.

Lourd : Un agent ne peut pas effectuer d'action **Charger**, **Battre en Retraite** ni **Mouvement Normal** au cours d'une activation où il effectue une action **Tirer** avec cette arme de tir.

Silencieux : Tant qu'un agent a un ordre **Dissimulation**, il peut faire des actions **Tirer** si c'est cette arme de tir (ou ce profil d'arme) qui est choisie pour la ou les attaques de tir.

MITRAILLEUR KASRKIN

Ces spécialistes ont reçu un entraînement accru dans l'emploi de diverses armes de tir, qu'il s'agisse de lance-flammes pour incendier l'ennemi à couvert, de fusils radiants à salves pour faucher l'infanterie lourde, ou de fuseurs pour perforer les blindages les plus robustes.


M
LPA
AG

3 ●

2

1

DF
SV
PV

3

4+

7

NOM	A	CC/CT	D	RS	!
☉ Lance-flammes	5	2+	2/2	Por 🔴, Torrent ●	-
☉ Lance-grenades	<i>Chaque fois que cette arme est choisie pour effectuer une attaque de tir, choisissez d'utiliser un des profils suivants:</i>				
- Frag	4	4+	2/4	Déflagration ●	-
- Krak	4	4+	4/5	PA1	-
☉ Fusil radiant à salve	5	4+	3/4	Fusillade	P1
☉ Fuseur	4	4+	6/3	Por 🔴, PA2	BM4
☉ Fusil à plasma	<i>Chaque fois que cette arme est choisie pour effectuer une attaque de tir, choisissez d'utiliser un des profils suivants:</i>				
- Standard	4	4+	5/6	PA1	-
- Surcharge	4	4+	5/6	PA2, Surchauffe	-
✂ Crosse	3	4+	2/3	-	-

APTITUDES

ACTIONS UNIQUES

KASRKIN 🧠, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MITRAILLEUR KASRKIN



Déflagration x : Chaque fois qu'un agent ami effectue une action **Tirer** et choisit cette arme (ou, en cas de profils, ce profil d'arme), après avoir effectué l'attaque de tir contre la cible, effectuez une attaque de tir avec cette arme (en utilisant le même profil) contre chaque autre agent à x de la cible originale – chacun est une cible valide et ne peut pas être à Couvert. Le x est la distance après la Déflagration de l'arme. Un agent ne peut pas effectuer d'attaque de tir avec cette arme en effectuant une action d'État l'Alerte.

Fusillade : Chaque fois qu'un agent ami effectue une action **Tirer** et choisit cette arme, après avoir choisi une cible valide, vous pouvez choisir un nombre quelconque d'autres cibles valides à de la cible d'origine. Distribuez vos dés d'attaque entre les cibles que vous avez choisies. Effectuez une attaque de tir avec cette arme (en utilisant le même profil) contre chacune des cibles que vous avez choisies en utilisant les dés d'attaques que vous avez distribués à chacune d'elles.

Px : Perçant. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape **Jeter les Dés d'Attaque** de l'attaque de tir, si vous retenez une ou plusieurs touches critiques, l'arme gagne la règle spéciale **PAx** pour l'attaque de tir concernée, où x est le nombre après le P de l'arme.

PAx : Pénétration d'Armure. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, soustrayez x à la Défense de la cible de cette attaque de tir, où x est le nombre après la PA de l'arme. Ex : PA1. Si deux règles spéciales **PAx** différentes sont censées prendre effet pour une attaque de tir, elles ne sont pas cumulatives : l'attaquant choisit celle qu'il utilise.

Surchauffe : Chaque fois qu'un agent ami fait une attaque de tir avec cette arme, à l'étape **Jeter les Dés d'Attaque** de l'attaque de tir concernée, pour chaque résultat de dé d'attaque de 1 défaussé, l'agent concerné subit trois blessures mortelles.

ARTIFICIER KASRKIN

Engoncé dans une armure lourde et chargé d'une mine à fusion dévastatrice, ce Kasrkin endosse un rôle aussi nécessaire que dangereux. Il a pour mission de poser et faire exploser une mine à fusion, souvent sous le feu de l'ennemi, afin de créer des brèches dans les murs de bunker.



M **LPA** **AG**

3 ○ 2 1

DF **SV** **PV**

3 4+ 7

NOM

A

CC/CT

D

RS

!

☉ Pistolet radiant laser

4 4+ 3/4

Por ◆

-

☉ Mine à fusion

4 2+ 4/2

PA2, Proximité*

BM3

✕ Crosse

3 4+ 2/3

-

-

APTITUDES

Rembourrage Pare-éclats: Chaque fois qu'une attaque de tir est effectuée contre cet agent, si l'arme de tir a la règle spéciale Déflagration, ou si elle effectue une attaque de tir contre chaque agent à portée d'un point spécifique (comme une mine à fusion), à l'étape Jeter les Dés de Défense de l'attaque de tir, vous pouvez relancer certains ou tous vos dés de défense. De plus, cet agent n'est pas affecté par la règle de touche critique Projection X, sauf s'il a été choisi comme la cible de l'attaque de tir.

***Proximité:** La première fois qu'un agent ennemi se déplace à ○ du pion Mine à Fusion de cet agent, effectuez avec cette arme une attaque de tir contre chaque agent à ○ du pion (même si cet agent n'est pas sur la killzone). Quand vous effectuez ces attaques de tir, les agents ennemis sont toujours des cibles valides et ne peuvent pas être à Couvert. À la fin des attaques de tir, retirez le pion. Un agent ne peut pas effectuer une attaque de tir avec cette arme d'une autre manière, ou si son pion Mine à Fusion n'est pas sur la killzone.

ACTIONS UNIQUES

Poser une Mine à Fusion (1PA): Placez votre pion Mine à Fusion à ▲ et Visible de cet agent et à plus de ○ des agents ennemis. Cet agent ne peut effectuer cette action qu'une seule fois, et il ne peut pas effectuer cette action tant qu'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

KASRKIN ◆, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, ARTIFICIER KASRKIN



BMx : Blessures mortelles. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir concernée, pour chaque touche critique retenue, infligez x blessures mortelles à la cible, où x est le nombre après le BM de l'arme.

PAx : Pénétration d'Armure. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, soustrayez x à la Défense de la cible de cette attaque de tir, où x est le nombre après la PA de l'arme. Ex : PA1. Si deux règles spéciales PAx différentes sont censées prendre effet pour une attaque de tir, elles ne sont pas cumulatives : l'attaquant choisit celle qu'il utilise.

Por x : Portée. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, seuls les agents à x sont des cibles valides, où x est la distance après la Portée de l'arme.

MÉDIC DE TERRAIN KASRKIN

Si les Kasrkins s'enorgueillissent de combattre en toutes circonstances, même blessés, nombre de kill teams incluent un médic de terrain. Ceux-ci ont reçu un entraînement supplémentaire et un équipement afin de soigner les blessés aussi vite que possible.



M

LPA

AG

3 ●

2

1

DF

SV

PV

3

4+

7

NOM

A

CC/CT

D

RS

!

☒ Fusil radiant laser

4

4+

3/4

-

-

☒ Crosse

3

4+

2/3

-

-

APTITUDES

Médic !: Une fois par Tournant, la première fois qu'un agent **KASRKIN** ami est censé être neutralisé alors qu'il est Visible de cet agent, à ■ de lui et n'est pas à Portée d'Engagement d'un agent ennemi, si cet agent n'est pas à Portée d'Engagement d'un agent ennemi, cet agent peut le ranimer. L'agent concerné n'est pas neutralisé, il lui reste 1 Point de Vie, et si c'était une attaque de tir, les dés d'attaque restants sont défaussés. L'autre agent ami concerné peut ensuite accomplir une action **Sprinter** gratuite, mais il doit finir ce mouvement à ▲ de cet agent. Soustrayez 1 à la LPA des deux agents.

ACTIONS UNIQUES

Stimulants de Combat (1PA): Choisissez 1 agent **KASRKIN** ami à ▲ et Visible de cet agent. L'agent ami regagne 2D3 PV perdus. S'il a été ranimé grâce à l'aptitude Médic ! au même Tournant. Cet agent ne peut pas accomplir cette action s'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

KASRKIN ☠, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MÉDIC, MÉDIC DE TERRAIN KASRKIN



PORTE-VOX KASRKIN

Portant des systèmes vox de pointe, ce Kasrkin est le maillon qui relie sa kill team à l'état-major. Il a pour mission de relayer les ordres et toute information d'importance entre ses camarades et ses officiers supérieurs, tous étant munis de communicateurs ultrarapides.



M

LPA

AG

3 ●

2

1

DF

SV

PV

3

4+

7

NOM

A

CC/CT

D

RS

!

☉ Fusil radiant laser

4

4+

3/4

-

-

✕ Crosse

3

4+

2/3

-

-

APTITUDES

-

ACTIONS UNIQUES

Communications de Combat (1PA): Choisissez 1 agent **KASRKIN** ami sur la killzone. Ajoutez 1 à sa LPA. Cet agent peut accomplir cette action deux fois pendant son activation, mais il ne peut pas accomplir cette action tant qu'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

KASRKIN ☠, IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, PORTE-VOX KASRKIN

