

KASRKIN

I Kasrkin sono la fanteria scelta della Guardia Imperiale.

Velocità, coordinamento ed equipaggiamento tecnico fanno dei Kasrkin delle letali squadre d'assalto molto versatili in ogni situazione.

SQUADRA 7 UNITÀ

1 Sergente
1 Lanciafiamme
1 Lanciagranate
4 Fucili Folgore

Parametri Sergente – valore 7

HP: 4
VA: 1
Movimento: 6, /2 (movimento, fuoco, movimento)
C/C: 1R+1b
Fuoco: 1R x2

Il sergente, nel corso del suo turno, può muovere sparare e muovere (max di 6 caselle). Oppure sparare con possibilità di rilancio senza però muovere né prima né dopo aver sparato.

Parametri Fanti Fucile Folgore – valore 3

HP: 1
VA: 1
Movimento: 6, /2 (movimento, fuoco, movimento)
C/C: 1b
Fuoco: 2b + mirino di serie

Parametri Fante Lanciagranate – valore 5

HP: 1
VA: 1
Movimento: 6, /2 (movimento, fuoco, movimento)
C/C: 1b
Fuoco: 1R+1b x9 caselle (regola Lanciarazzi)

Parametri Fante Lanciafiamme – valore 5

HP: 1
VA: 1
Movimento: 6, /2 (movimento, fuoco, movimento)
C/C: 1b
Fuoco: 4b risultato spalabile su tante caselle visibili e adiacenti tra loro quanto il punteggio consente (effetto getto orientabile)

Unità	Movimento	C/c	Fuoco	Note
1 Sergente punti 7	6 oppure 6/2fasi	Spada Potenziata 1R+1b	Pistola Folgore 1R	Ritiro 1R a fuoco. No movimento
1 Lanciafiamme punti 5	6 oppure 6/2fasi	Coltello Assalto 1b	Lanciafiamme 4b /caselle adiacenti	Getto orientabile
1 Lanciagranate punti 5	6 oppure 6/2fasi	Coltello Assalto 1b	Lanciagranate 1R+1b x9 caselle	regola Lanciarazzi
4 Folgore punti 3 (x1)	6 oppure 6/2fasi	Coltello Assalto 1b	Fucile Folgore	

LANCIAFIAMME

K			A ₂	
		A ₁		A ₀

A = Alieno. Il numerino rappresenta il VA. Tutti gli Alieni in questo esempio hanno HP1.
K = Kasrkin con Lanciafiamme

K attacca con 4b. ottiene un totale di 4 punti.

1. K punta il Lanciafiamme su A2 eliminandolo con 3 punti. K non può fare più nulla perché non ha punti sufficienti per eliminare altri Alieni che peraltro non sono adiacenti ad A2.
2. K punta il Lanciafiamme su A1 eliminandolo con 2 punti. Poi spende 1 punto per indirizzare il getto nella casella tra A1 e A0 e indirizza il getto di fuoco su A0 eliminandolo con l'ultimo punto rimastogli da spendere.

La lingua di fuoco procede per caselle adiacenti e visibili a K.

Per ogni casella non occupata da Alieni si spenderà comunque 1 punto fuoco.

Per semplificare non ho tenuto conto delle traiettorie più o meno dubbie che si possano tracciare da K procedendo per caselle adiacenti, come nell'esempio, da A1 per arrivare ad A0.

REGOLA RINFORZI



1. I Rinforzi possono essere ingaggiati solo dal Sergente nel corso della sua azione
2. E' possibile reclutarli una volta per turno, a condizione che il numero dei membri della squadra sia uguale o inferiore a 4 unità superstiti.
3. I Rinforzi saranno collocati nell'artiglio (in questo momento la squadra si considera reintegrata delle perdite) e saranno operativi nel corso del turno successivo al loro reclutamento. Finché i Rinforzi resteranno nell'artiglio non potranno essere attaccati.
4. Si introdurranno tanti Rinforzi quanti necessari al reintegro completo della squadra col suo equipaggiamento ordinario. Quindi la squadra reintegrata non potrà disporre né più e né meno di 4 Folgore 1 Lanciagranate 1 Lanciafiamme.

EQUIPAGGIAMENTO



Bomba Narcoshock:

Utilizzabile contro unità non meccanizzate.

Area impatto: 4 caselle (2x2)

Effetti: addormenta tutti gli alieni colpiti entro l'area di impatto per un turno decorrente dal lancio della bomba sino a conclusione del turno del giocatore Kasrkin.

Gli alieni addormentati se attaccati in c/c non si difenderanno. Se attaccati a fuoco avranno il loro VA ridotto di 1 punto.

Scartare dopo l'uso.

Bomba Gasshock

Utilizzabile contro unità non meccanizzate.

Area impatto 4 caselle (2x2)

Effetti: tutte le unità colpite lanceranno 1db.

Con 0 e 1 non potranno muovere né attaccare al loro successivo turno e se attaccate in c/c difenderanno con 1 dado in meno. Se attaccate a fuoco avranno il loro VA ridotto di 1 punto.

Con 2 perderanno 1 punto vita. Immuni a questo effetto i GdC

Scartare dopo l'uso.

Bomba Metalfree

Utilizzabile solo contro unità meccanizzate in linea di tiro.

L'acido corroderà l'armatura dell'alieno riducendone il VA di tanti punti quanto sarà il risultato del punteggio ottenuto col lancio di 2dR.

Scartare dopo l'uso.

Neurovertigo

Usa il kit a favore di un Kasrkin che non sia il Sergente.

Nello stesso turno di assunzione del Neurovertigo il Kasrkin attaccherà in c/c con 2dR una miniatura aliena. Oppure attaccare con 1dR+1db e in successione di attacco ogni miniatura aliena che può essere raggiunta col proprio parametro movimento.

Scartare dopo l'uso.

Granata Accecante

Il giocatore alieno non potrà attaccare nel prossimo turno nessuna delle vostre miniature

Scartare dopo l'uso

Lorica Celeste

Equipaggia il sergente. Il VA base del Sergente e di tutte le unità ad esso adiacenti sarà incrementato dal risultato del lancio di 1dR

Vale tutta la partita

Mirino

Applicabile al Lanciagranate. Consente il rilancio di un dado. Vale tutta la partita

Spitfire

Terminale del Lanciafiamme ottimizzante l'emissione del propellente. Consente il rilancio di un dado. Vale tutta la partita

Sniffz 5

Da usare in qualsiasi momento. L'utilizzo non conta come azione.

Il Sergente potrà lanciare 5db.

Con somma pari 0 perderà 1 Hp. Con somma superiore a 0 recupererà tanti Hp pari alla somma dei db ma entro i limiti del parametro base.

In un secondo tentativo lancerà 4db

In un terzo tentativo 3db

Dal quarto tentativo in poi 1dR.

E' possibile un solo tentativo per turno.

Vale tutta la partita

ORDINI



Psycostik

Usa questa carta all'inizio del turno.
Tutti i Kasrkin potranno muovere di 12 anziché 6.
ferma l'opzione del movimento in 2 fasi.

Sinergia.

Usa questa carta all'inizio del turno.
I Kasrkin armati di fucile Folgore potranno muoversi (nei limiti del parametro movimento) per posizionarsi adiacenti tra loro per poi, nel medesimo turno, attaccare a fuoco concentrando l'attacco su una casella e sommare il risultato di tutti i punti ottenuti con ciascun fucile (non si applica la regola del mirino).

Ridisposizione

Usa questa carta all'inizio del turno.
Sino a 4 unità Kasrkin potranno essere scambiate di posizione (A con B e C con D)

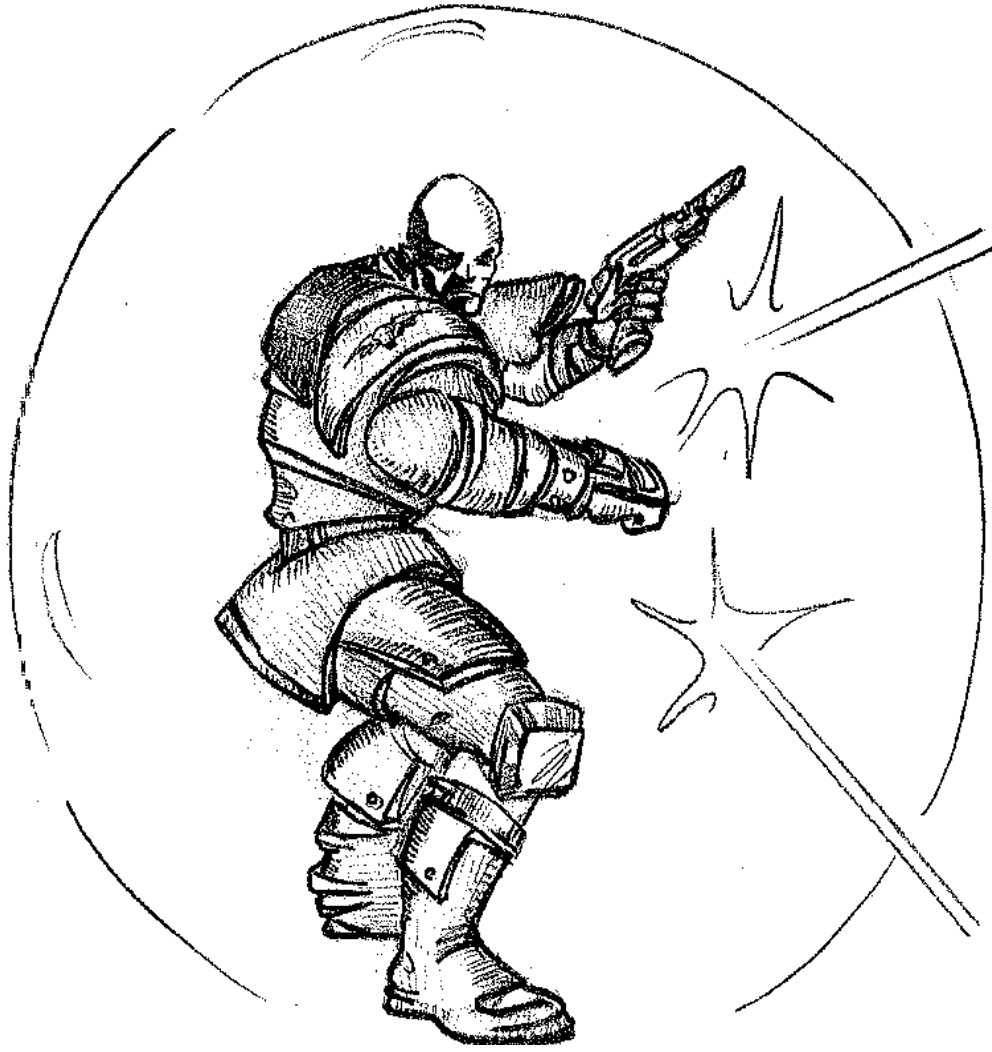
Rinforzi Immediati

Usa questa carta all'inizio del turno.
La squadra verrà reintegrata di tutte le perdite subite.
Posizionare i rinforzi in qualsiasi punto già sondato del tabellone.
Per il resto si seguono le regole ordinarie previste per i Rinforzi

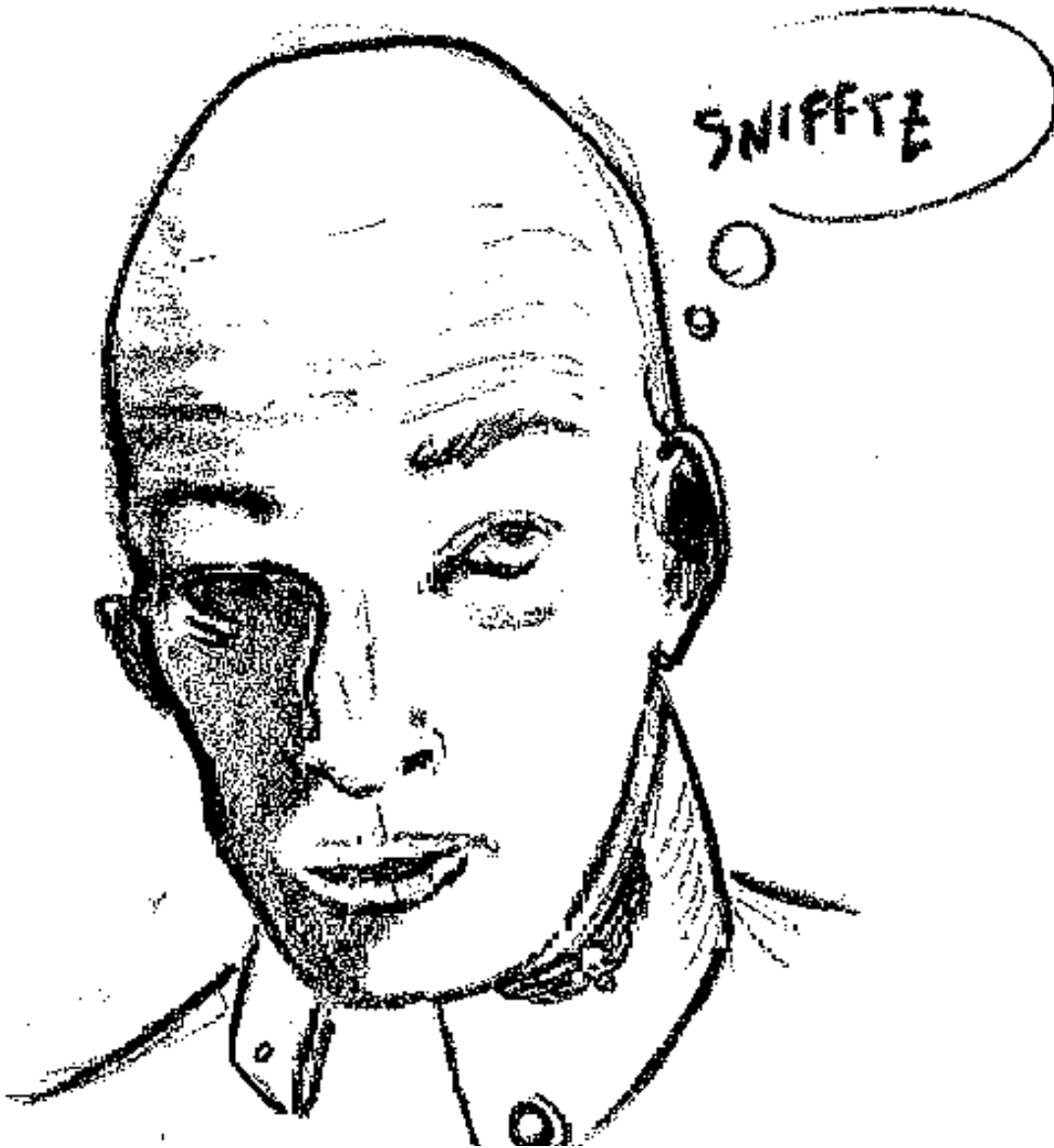
GRADI E ONORIFICENZE

Sergente jr: 0 ordine
Tenente jr: 1 ordine
Tenente sr: 2 ordine
Capitano jr: 3 ordine
Capitano sr: vincitore esercitazione

Onorificenza 0: 2 equipaggiamento
Onorificenza 1: 3 equipaggiamento
Onorificenza 2: 4 equipaggiamento
Onorificenza 3: 5 equipaggiamento
Onorificenza 4: 6 equipaggiamento



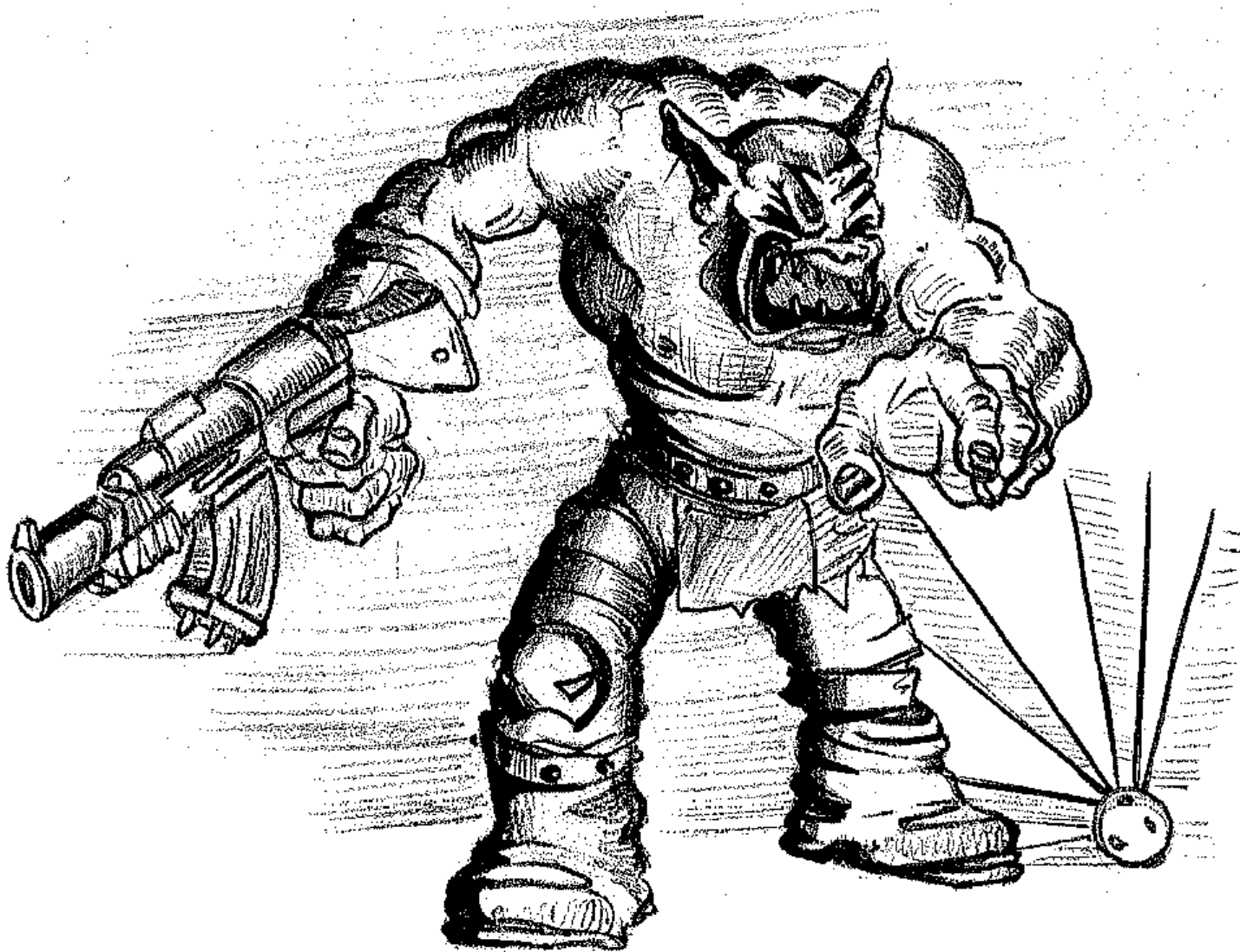
Carta Equipaggiamento: Lorica Celeste



***Carta Equipaggiamento: Snifftz 5
(versione 1)***



***Carta Equipaggiamento: Snifftz 5
(versione 2 - v.m.14)***



Carta Equipaggiamento: Granata Accecante

CREDITS & DISCLAIMER

Ideazione, testi e disegni: **Jinko**

Questo lavoro è concesso in uso a chi lo desidera secondo la licenza **Creative Commons AttribuzioneNon commerciale-Condividi allo stesso modo 3.0 Generico** (per maggiori informazioni consultare l'indirizzo internet <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>).

Questo lavoro è stato portato a voi grazie al portale e al forum italiano di Starquest:

<http://starquest.jimdo.com> - <http://starquest.forumfree.it>

Star Quest™ è un marchio della **Hasbro - Games Workshop Inc.** - Tutti i diritti sono riservati. Questo lavoro non intende ledere in modo diretto o indiretto diritti di copyright legati alla proprietà del marchio ma esiste esclusivamente per lo scopo di continuare a diffondere la conoscenza del gioco e delle sue espansioni.