



# CIBLEURS

---

SPÉCIALISTES EN RECONNAISSANCE  
DE L'EMPIRE T'AU

# AGENTS CIBLEURS

Infanterie spécialisée dans la reconnaissance, les Cibleurs T'au opèrent à l'avant de leurs lignes. Leurs kill teams savent agir de façon indépendante et sont équipées pour toutes les situations. Leur équipement de pointe et leurs armes sophistiquées les aident à brouiller les communications, à perpétrer des actes de sabotage et à détruire leurs cibles.

## CIBLEUR SHAS'UI

Les Shas'ui des Cibleurs sont des guerriers vétérans qui ont plusieurs campagnes à leur actif. Ils ont passé de dangereuses épreuves du feu pour atteindre ce rang, et ce sont des tacticiens accomplis capables de mener leur équipe à la victoire.

## CIBLEUR SHAS'LA

Même les cibleurs du rang sont des adeptes prodigues du Bien Suprême, qui se portent volontaires pour les missions les plus périlleuses. Ils opèrent près de l'ennemi pour en apprendre le plus possible sur lui, et engagent le combat lorsque la situation l'exige.

## CIBLEUR VALEUREUX

Beaucoup de Cibleurs expérimentés et respectés gagnent le nom personnel de Mont'yr, qui se traduit par "valeuroux". Il est courant que des bioniques perfectionnées remplacent leurs membres perdus, et qu'on leur confie des armes avancées munies de silencieux.

## CIBLEUR CONTRÔLEUR DE DRONES

Les Cibleurs Contrôleurs de Drones reçoivent un entraînement supplémentaire dans le pilotage des drones qui accompagnent fréquemment leurs équipes. Avec de la patience, ils peuvent les guider pour accomplir des tâches trop complexes pour leur seule intelligence artificielle.

## CIBLEUR BROUILLEUR TRANSPECTRAL

Les Cibleurs Bouilleurs Transpectraux sont chargés de perturber les transmissions ennemies à l'aide de matériel capable de mettre hors tension les systèmes électriques.

## CIBLEUR GRENADEUR D'ASSAUT

Les Cibleurs les plus intrépides sont entraînés à mener des attaques périlleuses contre les positions adverses, en utilisant leurs grenades pour sonner les troupes ennemies et détruire les bunkers. Ils portent en outre des casques sophistiqués qui les prémunissent contre les étourdissements.

## CIBLEUR SPÉCIALISTE DES TRANSMISSIONS

On trouve des Spécialistes des Transmissions dans la plupart des kill teams de Cibleurs, où ils fournissent une liaison avec l'état-major, et les autres équipes et soutiens.

## CIBLEUR TECHNICIEN MÉDICAL

Dans une kill team de Cibleurs, les vies des guerriers T'au reposent souvent entre les mains d'un Technicien Médical. Ces soignants font preuve d'une abnégation totale et n'hésitent pas à braver les salves adverses pour atteindre les blessés.

## CIBLEUR EXPERT EN ARMES

Les Cibleurs Experts en Armes manient les armes lourdes de leur kill team. Leur tâche est relativement simple, tuer ou détruire ce que leur Shas'ui leur ordonne d'éliminer, ou ce qu'ils estiment être une cible d'importance.

## CIBLEUR SNIPER

Les Cibleurs Snipers manient des fusils-rails modifiés avec des optiques améliorés et des amortisseurs d'inertie sophistiqués pour assurer une précision optimale. Ces Cibleurs reçoivent en outre des munitions fléchettes expérimentales dont le tir est inaudible pour l'ennemi.

## DRONE DE RECONNAISSANCE MB3

Ces larges drones sont capables de collecter de grandes quantités de données tactiques pouvant faire la différence entre victoire et défaite. Grâce à leur gabarit supérieur, ils abritent un armement plus lourd ; un canon à induction pouvant faucher efficacement l'infanterie ennemie.

## DRONE ARMÉ MV1

À l'aide de moteurs antigravitationnels et de répulseurs, les Drones Armés planent rapidement pour attaquer l'ennemi et amasser des données. En missions de kill team, ils font diversion tandis que les Cibleurs s'acquittent de leurs tâches et soutiennent les attaques des guerriers t'au qu'ils servent.



### DRONE BOUCLIER MV4

Les Drones boucliers possèdent des générateurs de champ de force et non des armes. Leur rôle est de protéger les Cibleurs qu'ils accompagnent. Leurs protocoles salvateurs veillent à ce que si un T'au est directement menacé, le Drone Bouclier s'interpose à une vitesse remarquable.

### DRONE DE MARQUAGE MV7

Les désignateurs laser haute intensité des Drones de Marquage sont cruciaux pour la synergie des forces t'au. Ils indiquent les cibles prioritaires pour les Cibleurs qu'ils accompagnent ainsi qu'aux autres éléments t'au. Ce qu'ils marquent finit oblitéré par une puissance de feu écrasante.

### DRONE IMPULSEUR MV31

Les Drones Impulseurs accélèrent les armes à impulsions portées par les Cibleurs à proximité d'eux. L'augmentation de puissance ainsi générée confère un avantage souvent crucial pour affronter l'ennemi.

### DRONE INHIBITEUR MV33

Les Drones Inhibiteurs peuvent manipuler la gravité des environs immédiats et ralentir la progression des troupes ennemies. En d'innombrables occasions, des kill teams de Cibleurs ont échappé à une mort quasi certaine grâce à la technologie abritée dans ces drones.

**“LA QUESTION DU MOMENT OÙ ENTAMER LES HOSTILITÉS EST CELLE À LAQUELLE VOUS DEVEZ MÉDITER LE PLUS PROFONDÉMENT. UNE FOIS QUE VOTRE DÉCISION EST ARRÊTÉE, ELLE DOIT ÊTRE SUIVIE AVEC LA VIGUEUR LA PLUS ABSOLUE.”**

- Commandeur Puretide

# KILL TEAM DE CIBLEURS

4

CIBLEURS » SÉLECTION DE LA KILL TEAM



Vous trouverez ci-dessous une liste des agents qui constituent une kill team **CIBLEUR** avec, le cas échéant, les armes dont chaque agent est pourvu.

## AGENTS

➤ 1 agent **CIBLEUR** SHAS'UI

➤ 11 agents **CIBLEUR** choisis dans la liste suivante:

- GRENADIER D'ASSAUT
- VALEUREUX
- SPÉCIALISTE DES TRANSMISSIONS
- CONTRÔLEUR DE DRONES
- SNIPER
- TECHNICIEN MÉDICAL
- SHAS'LA
- BROUILLEUR TRANSPECTRAL
- EXPERT EN ARMES avec un des choix suivants:
  - Fusil à ions; crosse
  - Fusil-rail; crosse
- DRONE DE MARQUAGE MV7
- DRONE DE RECONNAISSANCE MB3 (compte comme deux choix)
- DRONE IMPULSEUR MV31
- DRONE INHIBITEUR MV33
- DRONE ARMÉ MV1
- DRONE BOUCLIER MV4

Hormis les agents **SHAS'LA** et **EXPERT EN ARMES**, votre kill team ne peut inclure chacun des agents de cette liste qu'une seule fois. Votre kill team peut inclure jusqu'à deux agents **EXPERTS EN ARMES**.

Certaines règles **CIBLEUR** se réfèrent à "une arme à impulsions". Les armes suivantes sont des armes à impulsions: canon à induction, carabine à impulsions, carabine à impulsions silencieuses, carabine à impulsions jumelée.

## ARCHÉTYPES



Les Archétypes servent dans certains packs de mission, comme les Opés Approuvées. La séquence de jeu indiquera de quelle façon.

## SHAS'UI

Carabine à impulsions



## GRENADIER D'ASSAUT

Grenade à fusion

Carabine à impulsions



## VALEUREUX

Carabine à impulsions silencieuses



La version la plus récente de ces règles se trouve en ligne.  
Scannez le QR code ou allez sur [warhammer-community.com](http://warhammer-community.com).



## SPÉCIALISTE DES TRANSMISSIONS

Carabine à impulsions



## CONTRÔLEUR DE DRONES

Carabine à impulsions



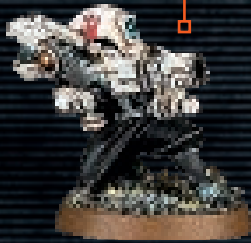
## SNIPER

Fusil-rail de sniper



## EXPERT EN ARMES

Fusil à ions



Fusil-rail



“NOUS SOMMES LES PREMIERS À VOIR L'ENNEMI, LES PREMIERS À ENGAGER LE COMBAT, ET LES DERNIERS À QUITTER LE CHAMP DE BATAILLE. COMBATTRE DANS UNE ÉQUIPE DE CIBLEURS, C'EST ACCEPTER L'INÉLUCTABILITÉ DE SA MORT AU SERVICE DU BIEN SUPRÊME. AUCUN D'ENTRE NOUS N'A À CRAINDRE NI À AVOIR HONTE DE CETTE VÉRITÉ. UN FUTUR RADIEUX NE PEUT SE REMPORTE QUE PAR LE SACRIFICE.”

- Cibleur Shas'ui Mor'kami

## TECHNICIEN MÉDICAL

Carabine à impulsions



## SHAS'LA

Carabine à impulsions



## BROUILLEUR TRANSPECTRAL

Carabine à impulsions



# RÈGLES DE FACTION

6

CIBLEURS » RÈGLES DE FACTION

“LANCEZ UNE EMBUSCADE NON POUR TUER, MAIS POUR PRENDRE L’INITIATIVE, ET AINSI GAGNER LA GUERRE.”

- Commandeur Puretide



## DÉSIGNATEURS LASER

Les désignateurs laser sont des systèmes de visée laser qui transmettent des données aux lunettes des armes et aux senseurs des casques des unités t’au alentours.

Certains agents **CIBLEUR** (indiqués sur leur carte technique) peuvent effectuer l’action unique **Désignateur Laser** :

### DÉSIGNATEUR LASER

1PA

- Choisissez un agent ennemi visible de cet agent. Cet agent ennemi gagne un de vos pions de Désignateur Laser (jusqu’à un maximum de quatre).
- ◆ Un agent ne peut pas effectuer cette action tant qu’il est à portée de contrôle d’un agent ennemi. Si un agent (sauf un **RECONNAISSANCE MB3**) est censé effectuer l’action **Tirer** (sauf **Garde**) et cette action durant la même activation, seule la cible de cette action **Tirer** peut être choisie pour cette action (et vice versa).

Une seule fois à chacune de ses activations, quand un agent ennemi qui a un ou plusieurs de vos pions de Désignateur Laser effectue l’action **Sprinter**, **Charger**, **Battre en Retraite** ou **Repositionnement**, retirez un de ces pions.

Bien que seuls certains agents **CIBLEUR** puissent effectuer l’action **Désignateur Laser**, tous les agents **CIBLEUR** peuvent bénéficier de ses effets. Quand un agent **CIBLEUR** ami tire avec une arme de sa carte technique (sauf la grenade à fusion d’un **GRENADIER D’ASSAUT**), elle bénéficie de règles additionnelles déterminées par le nombre de vos pions de Désignateur Laser sur la cible. Ces règles sont cumulatives, donc si un agent ennemi a deux de vos pions de Désignateur Laser, l’agent ami qui lui tire dessus a les règles pour 1 et 2 pions lors de cette séquence.

PIONS DE DÉSIGNATEUR LASER	RÈGLES ADDITIONNELLES
1	Règle d’arme Saturation.
2	Règle d’arme Équilibrée.
3	La cible ne peut pas être masquée.
4	Règle d’arme Traqueuse Légère.

# SUBTERFUGES STRATÉGIQUES

## BALAYAGE DE RECONNAISSANCE

Les Cibleurs sont chargés de faire du repérage et sont doués pour négocier les terrains difficiles et surprendre de flanc leurs cibles.

Choisissez un bord de killzone (sauf le vôtre). Chaque agent **CIBLEUR** ami entièrement à 6" de ce bord peut aussitôt effectuer une action **Sprinter** gratuite, mais chaque agent qui le fait doit en terminer le mouvement entièrement à 6" d'un bord de killzone (sauf le vôtre).

## TIR DE SUPPRESSION

Les Cibleurs t'au déchaînent une grêle de tirs et forcent l'ennemi à se mettre à couvert et à riposter de façon éparse et désespérée.

Chaque fois qu'un agent ami effectue l'action **Tirer**, si la cible (la cible principale si l'arme a la règle Déflagration ou Torrent) n'est pas la cible valide la plus proche, votre adversaire ne peut pas relancer ses dés d'attaque. Ce faisant, ignorez les agents **CIBLEUR** amis qui ont un ordre de Dissimulation ou qui sont masqués.

## LIÉS

Souvent entraînés ensemble depuis l'enfance et liés par un rituel de sang, les membres des équipes de Guerriers de Feu font montre d'une coordination troublante.

Chaque fois qu'un agent **CIBLEUR** ami (sauf un **DRONE**) tire ou riposte avec une arme de tir (voir le Subterfuge d'Affrontement Fusillade à Bout Portant), s'il est à 3" d'un autre agent **CIBLEUR** ami (sauf un **DRONE**), les armes de tir de ce premier agent ami ont la règle Précision 1.

## À COUVERT

Les Cibleurs ont une armure légère et un équipement favorisant la mobilité. Ils doivent utiliser le terrain à leur avantage pour survivre.

Chaque fois qu'un agent tire sur un agent **CIBLEUR** ami, si vous pouvez conserver une ou plusieurs sauvegardes de couvert, améliorez de 1 la caractéristique de Sauvegarde de cet agent ami.

# SUBTERFUGES D'AFFRONTMENT

## UNE CAUSE LOUABLE

Il faut entreprendre toute action qui contribue au Bien Suprême rapidement et sans discuter, quel qu'en soit le danger.

Utilisez ce subterfuge d'affrontement au début de la phase d'Affrontement. Un agent **CIBLEUR** ami (sauf un **DRONE**) peut immédiatement effectuer une action de mission gratuite.

## APPUI FEU

Les Cibleurs t'au sont des tireurs experts capables de fournir un tir de couverture même aux alliés engagés au corps à corps.

Utilisez ce subterfuge d'affrontement quand un agent **CIBLEUR** ami effectue l'action **Tirer** et que vous choisissez une cible éligible à 6" de lui. Avoir d'autres agents **CIBLEUR** amis à portée de contrôle d'un agent ennemi n'empêche pas cet agent ennemi d'être choisi.

## PROTOCOLES SALVATEURS

Les drones t'au sont programmés pour faire primer la sécurité de leurs opérateurs, et s'interposeront automatiquement entre un guerrier t'au et une attaque adverse.

Utilisez ce subterfuge d'affrontement quand un agent **CIBLEUR** ami (sauf un agent **DRONE**) est choisi comme cible éligible d'une action **Tirer**. Choisissez 1 agent **CIBLEUR** ami visible du premier agent ami et à 3" de lui pour qu'il devienne la cible éligible à sa place (même si l'agent ami choisi n'est normalement pas éligible). Ce subterfuge n'a aucun effet si l'arme de tir à la règle Déflagration ou Torrent.

## FUSILLADE À BOUT PORTANT

Les Cibleurs manient leurs armes avec un talent affûté, et peuvent même les utiliser en combat rapproché.

Utilisez ce subterfuge d'affrontement quand un agent **CIBLEUR** ami (sauf un **DRONE**) riposte, s'il n'était à portée de contrôle d'aucun agent ennemi au début de cette activation ou contre-attaque. Vous pouvez utiliser une de ses armes de tir comme une arme de mêlée (sauf une arme qui a le mot "grenade" dans son nom) durant cette séquence. Dans ce cas, vous ne pouvez pas bloquer durant cette séquence, et les règles suivantes n'ont aucun effet sur ses armes jusqu'à la fin de cette séquence: Dévastatrice, Perforante, Torrent.

## CIBLEUR SHAS'UI



LPA	MVT	SVG	PV
2	6"	5+	8

NOM	A	T	D	RÈGLES
Carabine à impulsions	4	3+	4/5	-
Crosse	3	4+	2/3	-

Art de la guerre: **MANŒVRE STRATÉGIQUE** (Une fois par bataille). Choisissez une des choses suivantes et appliquez-en les règles jusqu'à la fin du tour :

- **Mont'ka**: Ajoutez 1" à la caractéristique de Mouvement des agents **CIBLEUR** amis.
- **Kauyon**: Les agents **CIBLEUR** amis peuvent effectuer une action **Désignateur Laser** gratuite pendant leur activation s'ils ont un ordre de Dissimulation.

### DÉSIGNATEUR LASER 1PA

Voir la règle de faction Désignateurs Laser.

**CIBLEUR**, EMPIRE T'AU, LEADER, SHAS'UI

25

## CIBLEUR GRENADIER D'ASSAUT



LPA	MVT	SVG	PV
2	6"	5+	7

NOM	A	T	D	RÈGLES
Grenade à fusion	4	3+	4/3	Portée 6", Dévastatrice 2, Limitée 1, Perforante 2, Saturation
Carabine à impulsions	4	4+	4/5	-
Crosse	3	5+	2/3	-

**Spécialiste Grenadier**: Cet agent peut utiliser des grenades Frag et Krak (voir l'équipement universel). Cela ne compte pas dans les utilisations limitées que vous avez (c.-à-d. si vous avez également choisi ces grenades comme équipement pour d'autres agents). Quand il le fait, améliorez de 1 la caractéristique de Touche de cette arme.

### DÉSIGNATEUR LASER 1PA

Voir la règle de faction Désignateurs Laser.

**CIBLEUR**, EMPIRE T'AU, GRENADIER D'ASSAUT

25

## CIBLEUR VALEUREUX



LPA	MVT	SVG	PV
2	6"	5+	8

NOM	A	T	D	RÈGLES
Carabine à impulsions silencieuse	4	3+	4/5	Silencieuse
Bras bionique	3	4+	3/4	-

**Vétéran:** Pendant un tournant au cours duquel vous avez utilisé la **MANŒUVRE STRATÉGIQUE** Art de la Guerre d'un agent **SHAS'UI** ami et que vous avez choisi le Mont'ka, cet agent peut utiliser le Kauyon à la place pendant son activation (et vice versa).

### DÉSIGNATEUR LASER

1PA

Voir la règle de faction Désignateurs Laser.

CIBLEUR®, EMPIRE T'AU, VALEUREUX

25

## CIBLEUR SPÉCIALISTE DES TRANSMISSIONS



LPA	MVT	SVG	PV
2	6"	5+	7

NOM	A	T	D	RÈGLES
Carabine à impulsions	4	4+	4/5	-
Poings	3	5+	2/3	-

### DÉSIGNATEUR LASER

1PA

### SIGNAL

1PA

Voir la règle de faction Désignateurs Laser.

► **SUPPORT.** Choisissez 1 autre agent **CIBLEUR®** ami visible de cet agent et à 6" de lui. Jusqu'à la fin de la prochaine activation de l'agent choisi, ajoutez 1 à sa caractéristique de LPA.

◆ Cet agent ne peut pas effectuer cette action tant qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi.

CIBLEUR®, EMPIRE T'AU, SPÉCIALISTE DES TRANSMISSIONS

25

## CIBLEUR CONTRÔLEUR DE DRONES



LPA	MVT	SVG	PV
2	6"	5+	7

NOM	A	T	D	RÈGLES
Carabine à impulsions	4	4+	4/5	-
Crosse	3	5+	2/3	-

**Contrôleur de Drones:** Quand cet agent est sur la killzone:

- Ajoutez 2" à la caractéristique de Mouvement des agents **DRONE CIBLEUR** amis.
- Le subterfuge d'affrontement Protocoles Salvateurs vous coûte OPC.

### DÉSIGNATEUR LASER

1PA

Voir la règle de faction Désignateurs Laser.

### PILOTAGE À DISTANCE

1PA

- ▶ Un agent **DRONE CIBLEUR** ami peut immédiatement effectuer une action gratuite, mais il ne peut pas se déplacer de plus de 2" durant cette action. Cette action peut être une des actions normalement prohibée par sa règle de drone (ceci prévaut sur la règle drone).
- ◆ Cet agent ne peut pas effectuer cette action tant qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi. Cet agent peut effectuer cette action plus d'une fois durant son activation, mais dans ce cas, le même agent **DRONE** ne peut pas effectuer la même action gratuite plus d'une fois par activation.

**CIBLEUR**, EMPIRE T'AU, CONTRÔLEUR DE DRONES

25

## CIBLEUR SNIPER



LPA	MVT	SVG	PV
2	6"	5+	7

NOM	A	T	D	RÈGLES
Fusil-rail de sniper (standard)	4	3+	4/4	Dévastatrice 2, Létale 5+, Perforante 1
Fusil-rail de sniper (munition flèche)	4	3+	3/4	Perforante 1, Silencieuse
Crosse	3	5+	2/3	-

**Amortisseur d'Inertie:** Vous pouvez ignorer n'importe quel changement à la caractéristique de Touche du fusil-rail de sniper de cet agent.

**CIBLEUR**, EMPIRE T'AU, SNIPER

25

# CIBLEUR TECHNICIEN MÉDICAL



LPA	MVT	SVG	PV
2	6"	5+	7

NOM	A	T	D	RÈGLES
Carabine à impulsions	4	4+	4/5	-
Crosse	3	5+	2/3	-

**Médec !:** La première fois à chaque tournant qu'un autre agent **CIBLEUR** ami (sauf un **DRONE**) devrait être neutralisé et retiré de la killzone alors qu'il est visible de cet agent et à 3" de lui, vous pouvez utiliser cette règle, à condition qu'aucun de ces deux agents ne soit à portée de contrôle d'un agent ennemi. Si vous l'utilisez, l'autre agent n'est pas neutralisé et a 1 PV restant. Il peut effectuer immédiatement une action **Sprinter** gratuite, mais doit terminer ce mouvement à portée de contrôle du Technicien Médical. Soustrayez 1 à la caractéristique de LPA des deux agents jusqu'à la fin de leurs activations respectives, et si cette règle a été utilisée pendant l'activation de l'autre agent ami, son activation se termine. Vous ne pouvez pas utiliser cette règle si le Technicien Médical est neutralisé.

## DÉSIGNATEUR LASER 1PA

Voir la règle de faction Désignateurs Laser.

## MÉDIKIT 1PA

► Choisissez 1 agent **CIBLEUR** ami (sauf un **DRONE**) à Portée de Contrôle de cet agent pour qu'il récupère jusqu'à 2D3 PV perdus. Il ne peut pas s'agir d'un agent pour lequel la règle Médec ! a été utilisée au même tournant.

◆ Cet agent ne peut pas effectuer cette action tant qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi.

**CIBLEUR**, EMPIRE T'AU, MÉDIC, TECHNICIEN MÉDICAL

25

# CIBLEUR SHAS'LA



LPA	MVT	SVG	PV
2	6"	5+	7

NOM	A	T	D	RÈGLES
Carabine à impulsions	4	4+	4/5	-
Crosse	3	5+	2/3	-

**Activation en Groupe:** Quand cet agent devient indisponible, vous devez ensuite activer un autre agent **CIBLEUR** SHAS'LA ami préparé (si possible) avant que votre adversaire ne s'active. Une fois que cet autre agent devient indisponible, votre adversaire s'active ensuite comme d'habitude (en d'autres termes, vous ne pouvez pas activer plus de deux agents à la suite grâce à cette règle).

**Sans Peur au Combat:** Cet agent peut effectuer l'action **Désignateur Laser** alors qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi (ceci prend le pas sur les conditions normales de l'action **Désignateur Laser**). De plus, cet agent peut effectuer l'action **Battre en Retraite** pour 1 PA de moins.

## DÉSIGNATEUR LASER 1PA

Voir la règle de faction Désignateurs Laser.

**CIBLEUR**, EMPIRE T'AU, SHAS'LA

25

# CIBLEUR BROUILLEUR TRANSPECTRAL



LPA	MVT	SVG	PV
2	6"	5+	7

NOM	A	T	D	RÈGLES
Carabine à impulsions	4	4+	4/5	-
Crosse	3	5+	2/3	-

## DÉSIGNEDATEUR LASER

1PA

Voir la règle de faction Désignateurs Laser.

## SYSTÈME DE BROUILLAGE

1PA

## VISION MULTIDIMENSIONNELLE

1PA

- ▶ Jusqu'au début de la prochaine activation de cet agent, quand il tire, les agents ennemis ne peuvent pas être masqués.
- ◆ Cet agent ne peut pas effectuer cette action tant qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi.

- ▶ Choisissez un agent ennemi visible de cet agent. Jusqu'à la fin de la prochaine activation de l'agent ennemi choisi, soustrayez 1 à sa caractéristique de LPA.

- ◆ Cet agent ne peut pas effectuer cette action tant qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi, ni tant qu'il a un ordre de Dissimulation.

CIBLEUR®, EMPIRE T'AU, BROUILLEUR TRANSPECTRAL

25

# CIBLEUR EXPERT EN ARMES



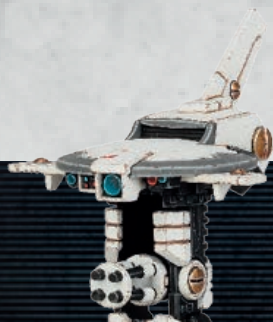
LPA	MVT	SVG	PV
2	6"	5+	7

NOM	A	T	D	RÈGLES
Fusil à ions (standard)	5	4+	4/5	Perforante Critiques 1
Fusil à ions (surcharge)	5	4+	4/5	Surchauffe, Létale 5+, Perforante 1
Fusil-rail	4	4+	4/4	Dévastatrice 2, Létale 5+, Perforante 1
Crosse	3	5+	2/3	-

CIBLEUR®, EMPIRE T'AU, EXPERT EN ARMES

25

# DRONE DE RECONNAISSANCE MB3



LPA	MVT	SVG	PV
3	6"	4+	12

NOM	A	T	D	RÈGLES
Canon à induction (concentré)	5	4+	3/4	Inexorable, Lourde (Repositionnement seulement), Vengeresse
Canon à induction (balayage)	4	4+	3/4	Inexorable, Lourde (Repositionnement seulement), Vengeresse, Torrent 1"
Éperonnage	3	5+	2/3	-

**Analyse:** Quand cet agent effectue l'action **Désignateur Laser**, chaque autre agent ennemi visible de cet agent et à 3" de l'agent ennemi que vous avez choisi pour cette action gagne aussi un de vos pions de Désignateur Laser.

**Drone:**

- Cet agent ne peut faire aucune action autre que **Charger, Sprinter, Battre en Retraite, Combattre, Désignateur Laser, Repositionnement** et **Tirer**. Il ne peut pas utiliser d'arme n'étant pas sur sa carte technique.
- Quand on détermine le contrôle d'un marqueur d'objectif, traitez la caractéristique de LPA de cet agent comme étant inférieure de 1 point.
- Quand vous déterminez ce qui est visible de cet agent, le disque au sommet de cette figurine compte comme étant sa tête.

## DÉSIGNATEUR LASER

1PA

Voir la règle de faction Désignateurs Laser.

**CIBLEUR**, EMPIRE T'AU, RECONNAISSANCE MB3, DRONE

32

# DRONE ARMÉ MV1



LPA	MVT	SVG	PV
2	6"	4+	7

NOM	A	T	D	RÈGLES
Carabine à impulsions jumelée	4	4+	4/5	Inexorable
Éperonnage	3	5+	2/3	-

**Drone:**

- Cet agent ne peut faire aucune action autre que **Charger, Sprinter, Battre en Retraite, Combattre, Repositionnement** et **Tirer**. Il ne peut pas utiliser d'arme n'étant pas sur sa carte technique.
- Quand on détermine le contrôle d'un marqueur d'objectif, traitez la caractéristique de LPA de cet agent comme étant inférieure de 1 point.
- Quand vous déterminez ce qui est visible de cet agent, le disque au sommet de cette figurine compte comme étant sa tête.

**CIBLEUR**, EMPIRE T'AU, ARMÉ MV1, DRONE

32

## DRONE BOUCLIER MV4



LPA



2

MVT



6"

SVG



4+

PV



7

NOM	A	T	D	RÈGLES
⇄ Éperonnage	3	5+	2/3	-

### Drone:

- Cet agent ne peut faire aucune action autre que **Charger, Sprinter, Battre en Retraite, Combattre** et **Repositionnement**. Il ne peut pas ni utiliser d'arme n'étant pas sur sa carte technique.
- Quand on détermine le contrôle d'un marqueur d'objectif, traitez la caractéristique de LPA de cet agent comme étant inférieure de 1 point.
- Quand vous déterminez ce qui est visible de cet agent, le disque au sommet de cette figurine compte comme étant sa tête.

### Générateur de Bouclier:

- Cet agent ignore la règle d'arme Perforante.
- Une fois par tournant, quand un dé d'attaque inflige des Dégâts Normaux à cet agent, vous pouvez ignorer ces dégâts infligés.
- Vous pouvez utiliser le subterfuge d'affrontement Protocoles Salvateurs pour OPC s'il s'agit de l'agent **DRONE** spécifié.

CIBLEUR®, EMPIRE T'AU, BOUCLIER MV4, DRONE

32

## DRONE DE MARQUAGE MV7



LPA



2

MVT



6"

SVG



4+

PV



7

NOM	A	T	D	RÈGLES
⇄ Éperonnage	3	5+	2/3	-

**Désignateur Laser Haute Intensité:** Quand cet agent effectue l'action **Désignateur Laser**, l'agent ennemi choisi gagne deux de vos marqueurs de Désignateur Laser (au lieu de 1).

### Drone:

- Cet agent ne peut faire aucune action autre que **Charger, Sprinter, Battre en Retraite, Combattre, Désignateur Laser** et **Repositionnement**. Il ne peut pas ni utiliser d'arme n'étant pas sur sa carte technique.
- Quand vous déterminez le contrôle d'un marqueur d'objectif, traitez la caractéristique de LPA de cet agent comme étant inférieure de 1 point.
- Quand vous déterminez ce qui est visible de cet agent, le disque au sommet de cette figurine compte comme étant sa tête.

### DÉSIGNATEUR LASER

1PA

Voir la règle de faction Désignateurs Laser.

CIBLEUR®, EMPIRE T'AU, MARQUAGE MV7, DRONE

32

# DRONE IMPULSEUR MV31



LPA ▼ 2	MVT ➔ 6"	SVG 🛡️ 4+	PV ▲ 7
---------------	----------------	-----------------	--------------

NOM	A	T	D	RÈGLES
➔ Éperonnage	3	5+	2/3	-

## Drone:

- Cet agent ne peut faire aucune action autre que **Charger, Sprinter, Battre en Retraite, Combattre, Accélérateur d'Impulsions** et **Repositionnement**. Il ne peut pas ni utiliser d'arme n'étant pas sur sa carte technique.
- Quand vous déterminez le contrôle d'un marqueur d'objectif, traitez la caractéristique de LPA de cet agent comme étant inférieure de 1 point.
- Quand vous déterminez ce qui est visible de cet agent, le disque au sommet de cette figurine compte comme étant sa tête.

## ACCÉLÉRATEUR D'IMPULSIONS

1PA

- ▶ Jusqu'au début de la prochaine activation de cet agent ou jusqu'à ce qu'il soit neutralisé (selon ce qui arrive en premier), quand un autre agent **CIBLEUR** ami tire avec une arme à impulsions à 3" de cet agent, cette arme a les règles Létale 5+ et Fatale.

CIBLEUR, EMPIRE T'AU, IMPULSEUR MV31, DRONE

32

# DRONE INHIBITEUR MV33



LPA ▼ 2	MVT ➔ 6"	SVG 🛡️ 4+	PV ▲ 7
---------------	----------------	-----------------	--------------

NOM	A	T	D	RÈGLES
➔ Éperonnage	3	5+	2/3	-

## Drone:

- Cet agent ne peut faire aucune action autre que **Charger, Sprinter, Battre en Retraite, Combattre** et **Repositionnement**. Il ne peut pas ni utiliser d'arme n'étant pas sur sa carte technique.
- Quand vous déterminez le contrôle d'un marqueur d'objectif, traitez la caractéristique de LPA de cet agent comme étant inférieure de 1 point.
- Quand vous déterminez ce qui est visible de cet agent, le disque au sommet de cette figurine compte comme étant sa tête.

## Inhibition Gravitique:

- Quand un agent ennemi effectue une action lors de laquelle il se déplace, s'il se déplace de façon à être visible de cet agent et à 6" de lui, soustrayez 2" à la distance totale dont cet agent ennemi peut se déplacer pendant cette action (jusqu'à un minimum de 2"). Notez qu'il ne s'agit pas d'un changement à la caractéristique de Mouvement.
- Quand un agent ennemi combat ou riposte alors qu'il est visible de cet agent et à 6" de lui, dégradez de 1 la caractéristique de Touche des armes de mêlée de l'agent ennemi. Cela se cumule avec le fait d'être estropié.

CIBLEUR, EMPIRE T'AU, INHIBITEUR MV33, DRONE

32

# ÉQUIPEMENT DE FACTION

Les options d'équipement suivantes sont accessibles aux kill teams de **CIBLEUR**, en plus de l'équipement universel proposé en ligne. Vous ne pouvez pas choisir chaque option plus d'une fois par bataille.

## OPTIQUE D'ANALYSE DE CIBLES

Des optiques perfectionnées améliorent l'efficacité des désignateurs laser, veillant à ce que le porteur touche sa cible avec une précision inouïe.

Une fois par tournant, quand un agent **CIBLEUR** ami (sauf un **DRONE**) effectue l'action **Tirer** et que vous choisissez une cible éligible, vous pouvez utiliser cette règle. Dans ce cas, jusqu'à la fin de cette action, si la cible a au moins un de vos pions de Désignateur Laser, elle est traitée comme en ayant un de plus. Si l'arme de tir a la règle Déflagration ou Torrent, seule la cible principale est affectée.

## LIAISON DE SURVEILLANCE ORBITALE

Les matrices de surveillance des astronefs t'au sont si efficaces qu'elles peuvent détecter et désigner au laser un fantassin depuis l'orbite.

Une fois par tournant, lorsqu'un agent **CIBLEUR** ami effectue l'action **Désignateur Laser**, vous pouvez utiliser cette règle. Dans ce cas, vous pouvez choisir un agent ennemi dans la killzone afin qu'il gagne un de vos pions de Désignateur Laser (il n'a pas besoin d'être visible). Cette règle ne se cumule pas avec les règles Désignateur Laser Haute Intensité ni Analyse.

## DÉSIGNATEUR LASER HAUTE INTENSITÉ

Ce désignateur laser d'une efficacité exceptionnelle émet un faisceau qui traverse même la fumée, les débris et le couvert léger.

Une fois par tournant, quand un agent **CIBLEUR** ami (sauf un **DRONE DE MARQUAGE MV7**) effectue l'action **Désignateur Laser**, vous pouvez utiliser cette règle. Dans ce cas, l'agent ennemi que vous avez choisi gagne deux de vos pions de Désignateur Laser (au lieu de 1).

## GRENADE À PHOTONS

À l'impact, les grenades à photons libèrent des impulsions de lumière multispectre qui aveuglent et étourdissent ceux qui sont pris dans la déflagration.

Une fois par tournant, un agent **CIBLEUR** ami qui a l'action de **Désignateur Laser** sur sa carte technique (sauf un **DRONE**) peut accomplir l'action unique suivante:

## GRENADE À PHOTONS

1PA

- ▶ Choisissez une cible éligible pour cet agent et jetez un D6: sur 3+, jusqu'à la fin de la prochaine activation de cet agent, soustrayez 2" à sa caractéristique de Mouvement et il ne peut pas effectuer l'action **Sprinter**.
- ◆ Un agent ne peut pas effectuer cette action tant qu'il est à portée de contrôle d'un agent ennemi.

16

CIBLEURS  
» ÉQUIPEMENT DE FACTION





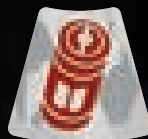
## GUIDE DES PIONS/MARQUEURS



PIONS DE  
DÉSIGNATEUR  
LASER  
(VALEURS 1 & 2)



PIONS DE  
PROTOCOLES  
SALVATEURS



PION DE  
GRENADE  
À FUSION



PION DE MÉDIC



PION DE MULTI-  
DIMENSIONNEL



PION  
D'ACCÉLÉRATEUR  
D'IMPULSIONS



PION DE  
MONT'KA



PION DE KAUYON



PION D'OPTIQUE  
D'ANALYSE  
DE CIBLES



PION DE  
DÉSIGNATEUR  
LASER HAUTE  
INTENSITÉ



PION DE  
GRENADE  
À PHOTONS



PION DE  
LIAISON DE  
SURVEILLANCE  
ORBITALE