

SHAS'UI CIBLEUR

Les Shas'ui 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.



M

LPA

AG

3 ○

2

1

DF

SV

PV

3

5+

8

NOM

A

CT/CC

D

RS

!

☉ Carabine à impulsions

4

3+

4/5

-

-

✂ Couteau rituel

3

4+

3/4

Équilibré

-

APTITUDES

Art de la Guerre: Une fois par bataille, quand c'est votre tour d'utiliser un Subterfuge Stratégique, si cet agent est dans la killzone, il peut utiliser cette aptitude. En ce cas, choisissez un Art de la Guerre (page 56) pour faire effet jusqu'à la fin du Tournant.

Mesure Holographique: Une fois par bataille, quand un agent **CIBLEUR** ami (hormis un agent **DRONE**) est activé à ■ et est Visible de cet agent, cet agent peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de l'activation de l'agent **CIBLEUR** ami, celui-ci peut accomplir une action de mission pour un PA de moins (jusqu'à un minimum de 0PA).

ACTIONS UNIQUES

Désignateur Laser (1PA): Voir page 56.

CIBLEUR ami, T'AU, <SEPT>, LEADER, SHAS'UI CIBLEUR



Équilibré: Chaque fois qu'un agent ami combat en mêlée ou effectue 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 1 de vos dés d'attaque.

SHAS'LA CIBLEUR

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.



M **LPA** **AG**

3 ○ 2 1

DF **SV** **PV**

3 5+ 7

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
☉ Carabine à impulsions	4	4+	4/5	-	-
✂ Poings	3	5+	2/3	-	-

APTITUDES

-

ACTIONS UNIQUES

Désignateur Laser (1PA): Voir page 56.

CIBLEUR 🦴, T'AU, <SEPT>, SHAS'LA CIBLEUR



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.



M

LPA

AG

3 ○

2

1

DF

SV

PV

3

5+

7

NOM

A

CT/CC

D

RS

!

🔫 Fusil-rail de sniper *Chaque fois que cette arme est choisie pour effectuer une attaque de tir, choisissez un des profils ci-dessous :*

- Standard

4

3+

4/4

PA1, Létal 5+

BM2

- Fléchette

4

3+

3/3

PA1, Silencieux

BM2

✂ Poings

3

5+

2/3

-

-

APTITUDES

Amortisseur d'Inertie : Chaque fois que cet agent accomplit une action d'**État d'alerte**, pour l'attaque de tir de l'action, ne dégradez pas la caractéristique de Capacité de Tir de son fusil-rail de sniper en vertu de l'accomplissement d'une action d'**État d'alerte**.

ACTIONS UNIQUES

CIBLEUR 🧠, T'AU, <SEPT>, CIBLEUR SNIPER



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.

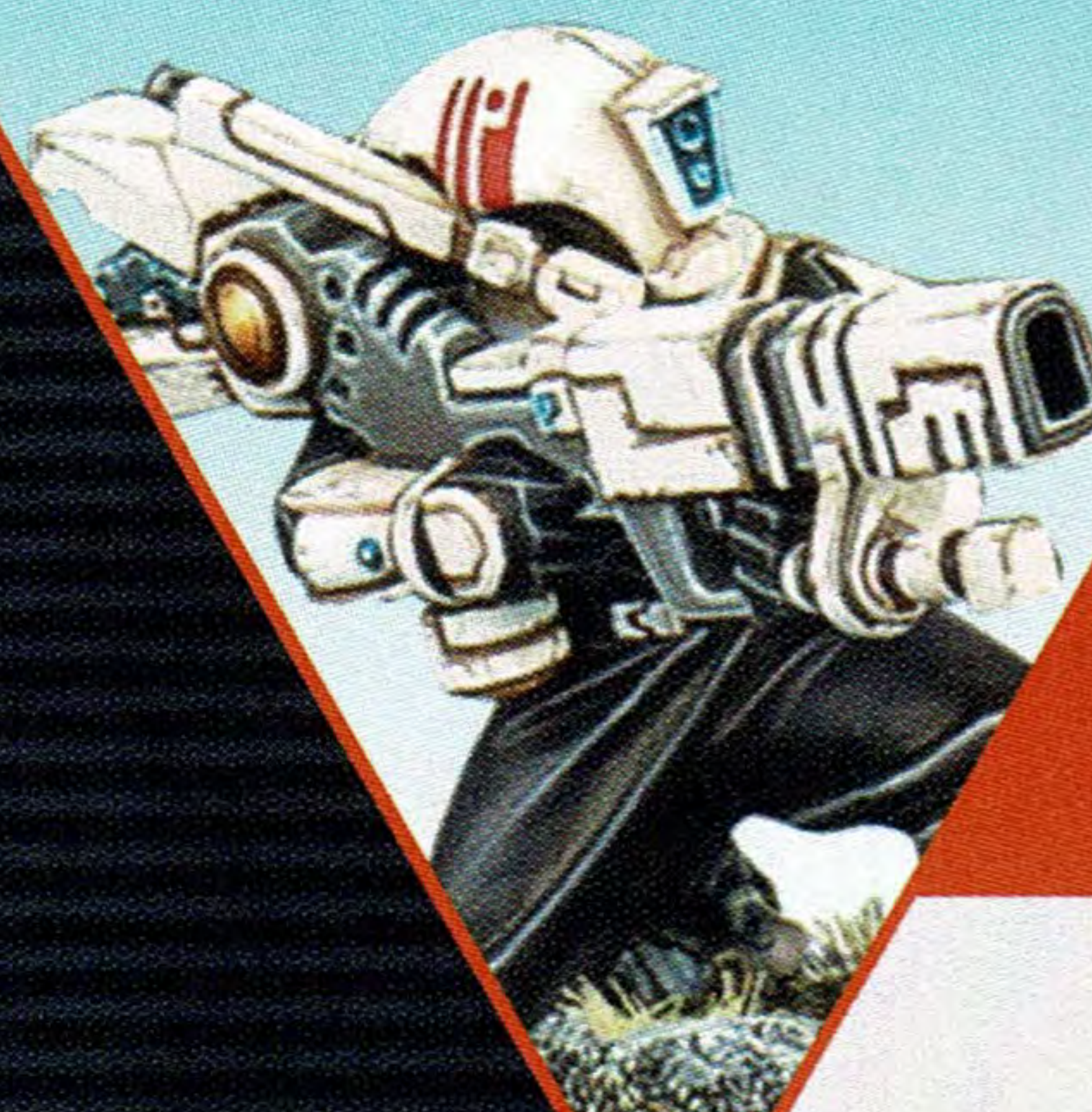
Létal x : Chaque fois qu'un agent ami combat en mêlée ou fait une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir ou de mêlée concernée, les résultats de vos dés d'attaque supérieurs ou égaux à x qui sont des touches réussies sont des touches critiques. Le x est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

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.

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.

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.



M

LPA

AG

3 ○

2

1

DF

SV

PV

3

5+

7

NOM

A

CT/CC

D

RS

!

☉ Fusil à ions *Chaque fois que cette arme est choisie pour effectuer une attaque de tir, choisissez un des profils ci-dessous :*

- Standard 5 4+ 4/5 - P1

- Surcharge 5 4+ 5/6 PA1, Surchauffe -

☉ Fusil-rail 4 4+ 4/4 PA1, Létal 5+ BM2

✕ Poings 3 5+ 2/3 - -

APTITUDES

ACTIONS UNIQUES

CIBLEUR☠, T'AU, <SEPT>, CIBLEUR EXPERT EN ARMES



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 P_x pour l'attaque de tir concernée, où x est le nombre après le P de l'arme.

P_x : 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 P_x 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.

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.



M **LPA** **AG**

3 ○ 2 1

DF **SV** **PV**

3 4+ 7

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
🔫 Carabine à impulsions silencieuses	4	3+	4/5	Silencieux	-
✂️ Bras bionique	3	4+	3/4	-	-

APTITUDES

-

ACTIONS UNIQUES

Désignateur Laser (1PA): Voir page 56.

CIBLEUR 🧠, T'AU, <SEPT>, CIBLEUR VALEUREUX



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.

CIBLEUR GRENADIER 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.



M

LPA

AG

3 ○

2

1

DF

SV

PV

3

5+

7

NOM

A

CT/CC

D

RS

!

☯ Carabine à impulsions

4

4+

4/5

-

-

✂ Poings

3

5+

2/3

-

-

APTITUDES

Grenadier: Cet agent est équipé de grenades PEM, à fusion et à photons (voir page 66) et ce sans coût en points d'équipement. Ces grenades ont la règle spéciale Limité et peuvent être choisies deux fois au lieu d'une seule pour l'utilisation de cet agent.

Couvre-chef Nanocristallin: Vous pouvez ignorer certain ou tous les modificateurs à la LPA de cet agent et aux caractéristiques de Capacité de Tir et de Capacité de Combat de ses armes de tir et de mêlée, respectivement.

ACTIONS UNIQUES

Désignateur Laser (1PA): Voir page 56.

CIBLEUR☠, T'AU, <SEPT>, CIBLEUR GRENADIER D'ASSAUT



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.



M **LPA** **AG**

3 ○ 2 1

DF **SV** **PV**

3 5+ 7

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
🎯 Carabine à impulsions	4	4+	4/5	-	-
✂️ Poings	3	5+	2/3	-	-

APTITUDES

Senseur Multi-spectre : Chaque fois que cet agent effectue une attaque de tir, pour choisir une cible valide pour l'attaque de tir, les agents ennemis ne sont pas Masqués.

ACTIONS UNIQUES

Désignateur Laser (1PA) : Voir page 56.

Système de Brouillage (1PA) : Choisissez un agent ennemi Visible de cet agent. Soustrayez 1 à la LPA de l'agent choisi. Cet agent ne peut pas accomplir cette action s'il a un ordre Dissimulation ou s'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

CIBLEUR 🧠, T'AU, <SEPT>, CIBLEUR BROUILLEUR TRANSPECTRAL



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.



M

LPA

AG

3 ○

2

1

DF

SV

PV

3

5+

7

NOM

A

CT/CC

D

RS

!

🔫 Carabine à impulsions

4

4+

4/5

-

-

✂️ Poings

3

5+

2/3

-

-

APTITUDES

Médecin! : Une fois par Tournant, la première fois qu'un agent **CIBLEUR** ami (hormis un agent **DRONE**) 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 ami 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'agent ami peut alors accomplir une action **Sprinter** gratuite, mais doit finir ce mouvement à ▲ de cet agent. Soustrayez 1 à la LPA des deux agents.

ACTIONS UNIQUES

Désignateur Laser (1PA) : Voir page 56.

Médikit (1PA) : Choisissez un agent **CIBLEUR** ami (hormis un agent **DRONE**) à ▲ et Visible de cet agent. L'agent choisi récupère 2D3 PV perdus. Un agent ne peut pas être choisi pour bénéficier de cette action s'il a été ranimé grâce à l'aptitude **Médecin!** au même Tournant. Cet agent ne peut pas accomplir cette action s'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

CIBLEUR, T'AU, <SEPT>, MÉDIC, CIBLEUR TECHNICIEN MÉDICAL



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.



M

LPA

AG

3 ○

2

1

DF

SV

PV

3

5+

7

NOM

A

CT/CC

D

RS

!

☉ Carabine à impulsions

4

4+

4/5

-

-

✂ Poings

3

5+

2/3

-


-

APTITUDES

-

ACTIONS UNIQUES

Désignateur Laser (1PA): Voir page 56.

Signal (1PA): Choisissez un agent **CIBLEUR** ami à  et Visible de cet agent. Ajoutez 1 à la LPA de l'agent choisi. Cet agent ne peut pas accomplir cette action s'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

CIBLEUR , T'AU, <SEPT>, CIBLEUR SPÉCIALISTE DES TRANSMISSIONS



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.



M

LPA

AG

3 ○

2

1

DF

SV

PV

3

5+

7

NOM

A

CT/CC

D

RS

!

☪ Carabine à impulsions

4

4+

4/5

-

-

✂ Poings

3

5+

2/3

-

-

APTITUDES

Drone Éclaireur: Au déploiement, si cet agent a été choisi pour le déploiement, vous pouvez placer 1 agent **DRONE CIBLEUR** ami avec un ordre Dissimulation n'importe où dans la killzone entièrement à de votre zone d'insertion, à plus de des agents ennemis et à plus de de la zone d'insertion ennemie.

ACTIONS UNIQUES

Désignateur Laser (1PA): Voir page 56.

Contrôle de Drone (1PA): Choisissez un agent **DRONE CIBLEUR** ami, puis une des options ci-contre :

ACTIONS UNIQUES

- Si l'agent **DRONE** est Préparé, après la fin de cette activation, vous pouvez activer l'agent **DRONE** et jusqu'à la fin du Tournant, il n'est pas considéré comme ayant les trois premiers points de son aptitude Intelligence Artificielle.
- Si l'agent **DRONE** a été activé à ce Tournant, accomplissez une action **Sprinter** ou **Tirer** gratuite avec lui. Si vous accomplissez une action **Tirer**, pour l'attaque de tir de l'action, dégradez de 1 la caractéristique de Capacité de Tir des armes de tir de l'agent.

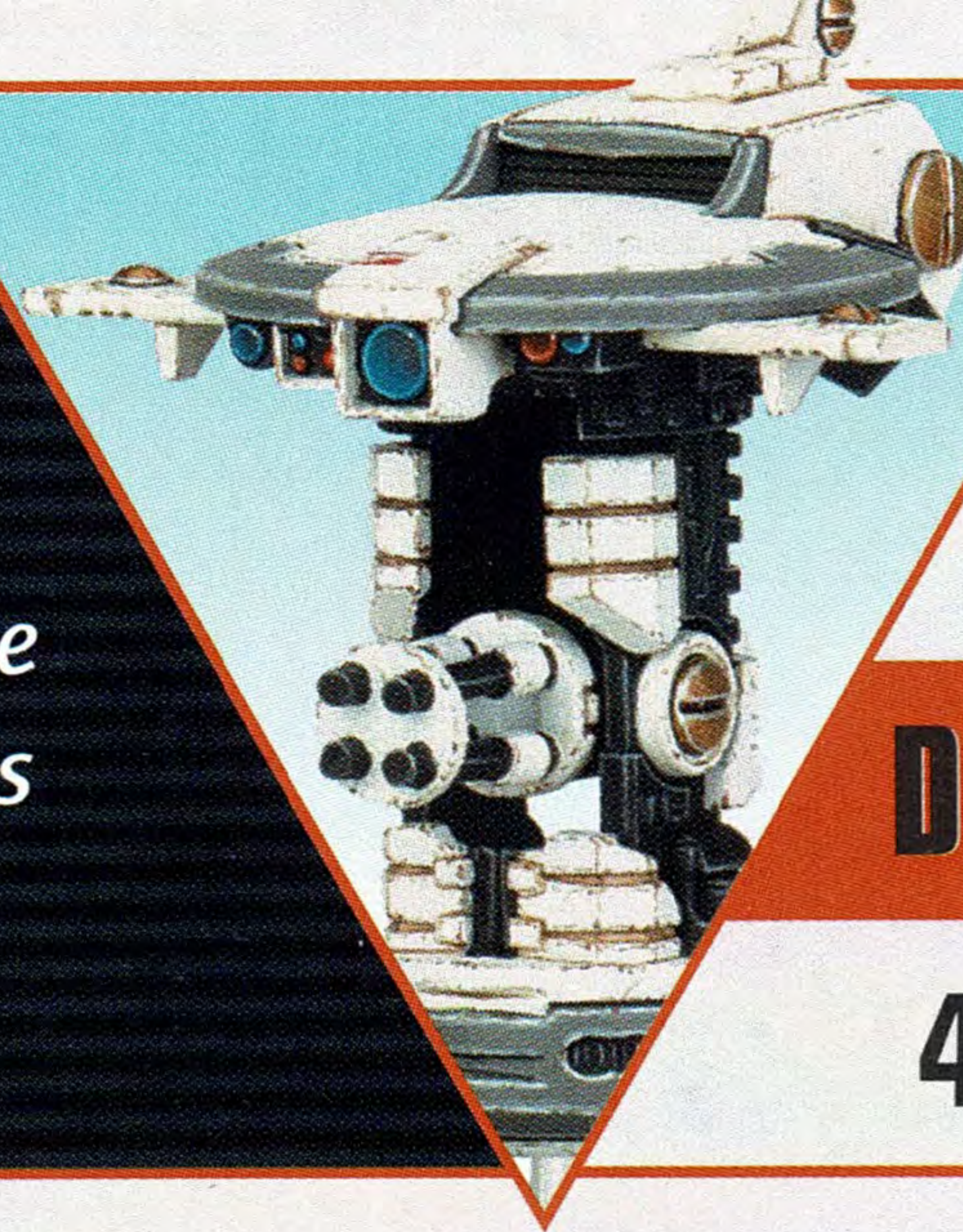
Cet agent ne peut pas accomplir cette action s'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

CIBLEUR , T'AU, <SEPT>, CIBLEUR CONTRÔLEUR DE DRONES



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.



M

LPA

AG

3 ○

2

1

DF

SV

PV

4

4+

12

NOM

A

CT/CC

D

RS

!

☉ Canon à induction

6

4+

3/4

Lourd, Incessant, Fusillade

-

✕ Bélier

3

5+

3/4

-

-

APTITUDES

Intelligence Artificielle, Protocoles Salvateurs (p. 55)

Panoplie de Reconnaissance : Durant la séquence de mission, si cet agent ami a été choisi pour le déploiement, après avoir résolu votre option choisie à l'étape de Repérage, vous pouvez choisir et résoudre une option Reconnaître en plus de toute autre option. L'initiative reste déterminée par votre choix d'origine.

ACTIONS UNIQUES

Analyse (1PA) : Choisissez un agent ennemi Visible de cet agent, puis choisissez un autre agent **CIBLEUR** ami Préparé n'étant pas à Portée d'Engagement d'agents ennemis. Après la fin de l'activation de cet agent, vous pouvez activer l'agent ami choisi, et lors de la prochaine activation de ce dernier, chaque fois qu'il effectue une attaque de tir contre un agent ennemi, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir concernée, vous pouvez relancer certains ou tous vos dés d'attaque. Cet agent ne peut pas accomplir cette action s'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

CIBLEUR, T'AU, <SEPT>, DRONE, VOL, DRONE DE RECONNAISSANCE MB3



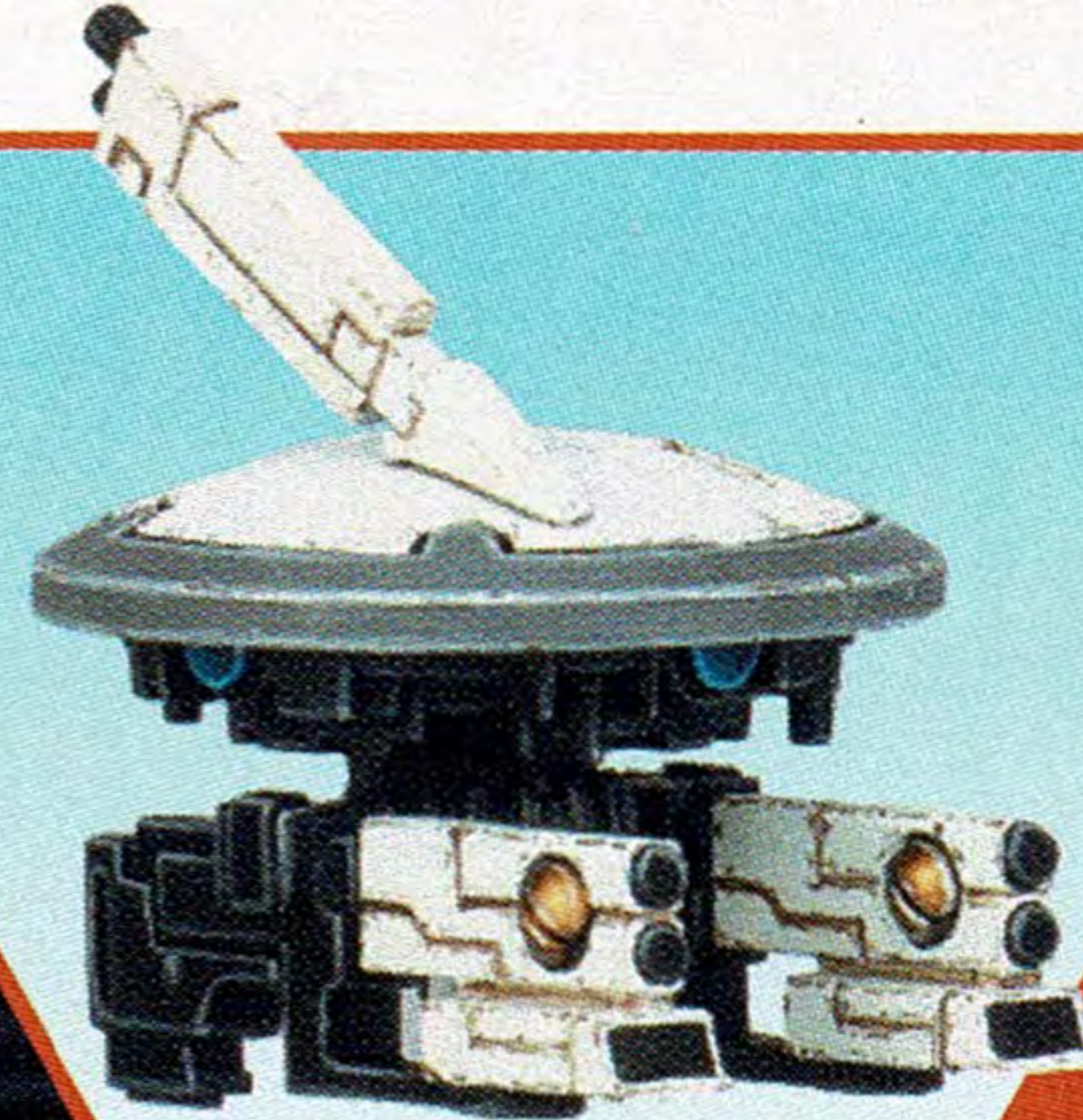
Lourd : Un agent ne peut pas effectuer d'action **Charger**, **Battre en Retraite** ni **Mouvement Normal** au cours d'une activation où il effectue une action **Tirer** avec cette arme de tir.

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.

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.

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.



M

LPA

AG

3 ○

2

1

DF

SV

PV

3

4+

7

NOM

A

CT/CC

D

RS

!

🎯 Carabine à impulsions jumelée

4

4+

4/5

Implacable

-

⚔️ Bélier

3

5+

3/4

-

-

APTITUDES

Intelligence Artificielle, Protocoles Salvateurs (p. 55)

ACTIONS UNIQUES

-

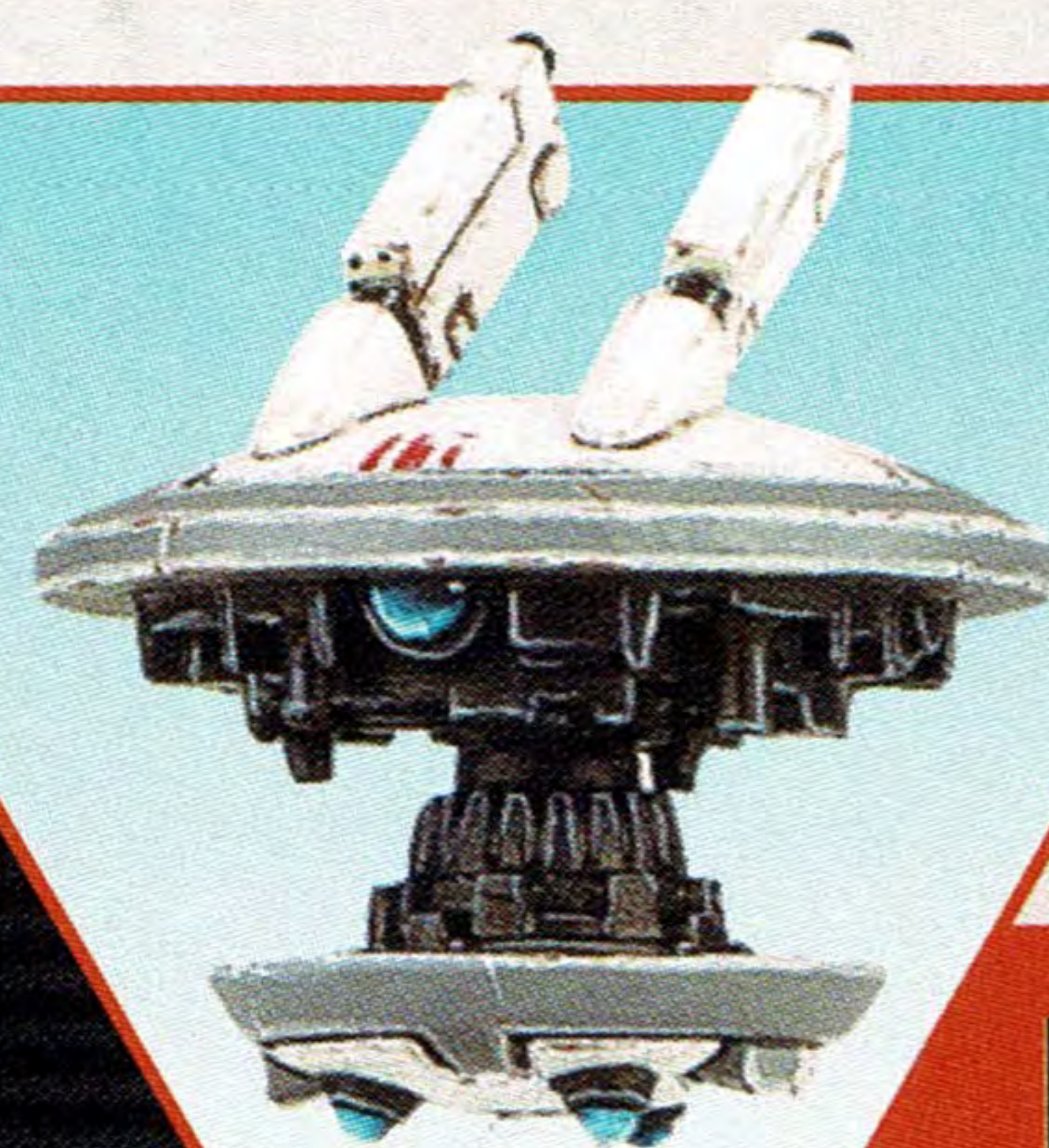
CIBLEUR👤, T'AU, <SEPT>, DRONE, VOL, DRONE ARMÉ MV1



Implacable : 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, vous pouvez relancer certains ou tous vos dés d'attaque.

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.



M **LPA** **AG**

3 ○ 2 1

DF **SV** **PV**

3 4+ 7

NOM

A

CT/CC

D

RS

!

✘ Bélier

3

5+

2/3

-

-

APTITUDES

Intelligence Artificielle, Protocoles Salvateurs (p. 55)

Générateur de Bouclier: Cet agent a une sauvegarde invulnérable de 4+. Chaque fois que cet agent est censé perdre un PV non pas suite à une blessure mortelle, jetez un D6: sur 5+, il ne le perd pas.

ACTIONS UNIQUES

-

CIBLEUR 🦴, T'AU, <SEPT>, DRONE, VOL, DRONE BOUCLIER MV4

