

ARCHÉTYPE : RECONNAISSANCE

KILL TEAM DE CIBLEURS

54

CIBLEURS • AGENTS

Vous trouverez ci-dessous une liste des agents qui constituent une kill team **CIBLEUR** avec, le cas échéant, l'équipement dont les figurines doivent être dotées.

AGENTS

- 1 agent **SHAS'UI CIBLEUR**
- 12 agents **CIBLEUR** sélectionnés dans la liste suivante:
 - **SHAS'LA CIBLEUR**
 - **CIBLEUR VALEUREUX**
 - **CIBLEUR CONTRÔLEUR DE DRONES**
 - **CIBLEUR GRENADIER D'ASSAUT**
 - **CIBLEUR TECHNICIEN MÉDICAL**
 - **CIBLEUR BROUILLEUR TRANSPECTRAL**
 - **CIBLEUR SPÉCIALISTE DES TRANSMISSIONS**
 - **CIBLEUR EXPERT EN ARMES** équipé de poings et d'une des armes suivantes:
 - Fusil-rail
 - Fusil à ions
 - **CIBLEUR SNIPER**
 - **DRONE DE RECONNAISSANCE MB3**
 - **DRONE IMPULSEUR MV31**
 - **DRONE INHIBITEUR MV33**
 - **DRONE ARMÉ MV1**
 - **DRONE BOUCLIER MV4**
 - **DRONE DE MARQUAGE MV7**

Les agents **SHAS'LA CIBLEUR** peuvent être sélectionnés jusqu'à 12 fois, les agents **CIBLEUR EXPERT EN ARMES** peuvent être sélectionnés jusqu'à 2 fois et chaque autre agent ci-dessus ne peut être sélectionné qu'une fois. Si vous avez sélectionné un **DRONE DE RECONNAISSANCE MB3**, vous ne pouvez sélectionner que 10 autres agents **CIBLEUR**.

"LES GUE'LA PRÉTENDENT QUE CETTE ÉTOILE EST LA LEUR. LEUR AGRESSIVITÉ N'EST QUE LA DERNIÈRE ATTAQUE D'UN ANIMAL BLESSÉ QUI SAIT QUE SA FIN EST PROCHE. TOUT COMME NOUS LE FERIONS AVEC UNE CRÉATURE MOURANTE, NOUS DEVONS ABRÉGER LEURS SOUFFRANCES."

- Commandant Brightflame



OPÉS TACTIQUES

NOVICES

Si votre faction est **NOVICE**, vous pouvez utiliser les Opés Tactiques de Novice ci-dessous, comme indiqué dans la séquence de mission.

PURIFIER PAR LE FEU


Novice - Opé Tactique de Faction 1

Vous pouvez révéler cette Opé Tactique à l'étape Révéler la Cible de n'importe quel Tournant.

- Si deux agents ennemis ou plus sont neutralisés par des attaques effectuées avec des armes ayant la règle de touche critique Fournaise x, vous marquez 1 PdV.
- Si un agent ennemi **LEADER** est neutralisé par une attaque effectuée avec une arme ayant la règle de touche critique Fournaise x, vous marquez 1 PdV.

SOL RECONSACRÉ


Novice - Opé Tactique de Faction 2


Révélez cette Opé Tactique à l'étape Révéler la Cible du premier Tournant. Choisissez un pion objectif n'étant pas à  de votre zone d'insertion :

- À la fin de n'importe quel Tournant, des agents amis contrôlent le pion objectif, vous marquez 1 PdV.
- À la fin de la bataille, si des agents amis contrôlent le pion objectif, vous marquez 1 PdV.

GLOIRE AUX MARTYRS

Novice - Opé Tactique de Faction 3

Révélez cette Opé Tactique quand un agent ami est neutralisé en étant à  du centre d'un pion objectif.

- Si un autre agent ami est neutralisé en étant à  du centre du pion objectif, vous marquez 1 PdV.
- Si vous remplissez la première condition à un ou plusieurs Tournants ultérieurs, vous marquez 1 PdV.

CIBLEURS

Si votre faction est **CIBLEUR**, vous pouvez utiliser les Opés Tactiques de Cibleur ci-dessous, comme indiqué dans la séquence de mission.

MARQUER LES MOUVEMENTS ENNEMIS

Cibleur - Opé Tactique de Faction 1

Vous pouvez révéler cette Opé Tactique à l'étape Révéler la Cible de n'importe quel Tournant.

- À la fin de n'importe quel Tournant, si au moins la moitié des agents ennemis dans la killzone (arrondi en dessous et avec un minimum de 3 agents ennemis) ont un ou plusieurs pions Désignateur Laser, vous marquez 1 PdV.
- Si vous remplissez la première condition à un ou plusieurs Tournants ultérieurs, vous marquez 1 PdV.

CHASSEUR PATIENT

Cibleur - Opé Tactique de Faction 2

Vous pouvez révéler cette Opé Tactique à l'étape Révéler la Cible de n'importe quel Tournant.

- À la fin de n'importe quel Tournant, si vous avez marqué plus de points de victoire pour l'objectif de mission à ce Tournant, et que plus de la moitié de vos agents (arrondi en dessous) a un ordre Dissimulation, vous marquez 1 PdV.
- Si vous remplissez la première condition à un ou plusieurs Tournants ultérieurs, vous marquez 1 PdV.

COUP MORTEL

Cibleur - Opé Tactique de Faction 3

Vous pouvez révéler cette Opé Tactique à l'étape Révéler la Cible de n'importe quel Tournant.

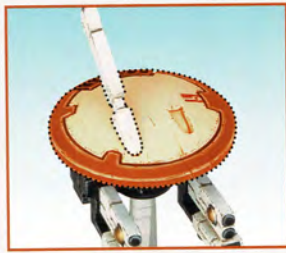
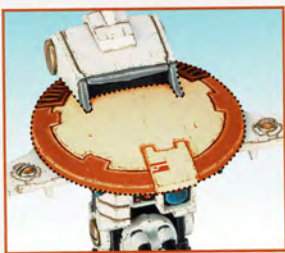
- À la fin de n'importe quel Tournant, si la somme des caractéristiques de Points de Vie des agents ennemis qui ont été neutralisés à ce Tournant est supérieure à celle des caractéristiques de Points de Vie des agents amis qui ont été neutralisés à ce Tournant, et que plus de la moitié de vos agents (arrondi en dessous) ont un ordre Engagement, vous marquez 1 PdV.
- Si vous remplissez la première condition à un ou plusieurs Tournants ultérieurs, vous marquez 1 PdV.

ACTIONS ET APTITUDES

Vous trouverez ci-dessous des actions et aptitudes communes référencées sur les cartes techniques de certains agents **CIBLEUR**.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

- Cet agent ne peut pas accomplir d'action de mission ni l'action **Ramasser**.
- Pour déterminer le contrôle des pions objectif, traitez la LPA de cet agent comme étant inférieure de 1.
- Chaque fois qu'une attaque de tir est effectuée contre cet agent, à l'étape Jeter les Dés de Défense de l'attaque de tir, s'il a un ordre Engagement, on ne peut pas retenir automatiquement des dés de défense en vertu du Couvert.
- Pour tracer des lignes de Visibilité depuis un agent **DRONE**, faites-le depuis n'importe quelle partie du disque situé au sommet de la figurine.
- Sauf mention contraire, cet agent ne peut jamais être doté d'équipement.



ARMES À IMPULSIONS

Une arme à impulsions est une arme dont le profil contient le mot "impulsions" dans son nom (carabine à impulsions, carabine à impulsions silencieuses, etc.).

PROTOCOLES SALVATEURS

Chaque fois qu'un agent **CIBLEUR** ami (hormis les agents **DRONE**) est choisi comme cible d'une attaque de tir, s'il y a un agent **DRONE** ami avec cette aptitude Visible et à \bigcirc de l'agent **CIBLEUR** ami et n'étant pas à Portée d'Engagement d'un agent ennemi, si l'agent **DRONE** ami n'est pas en train de protéger un autre agent, il peut protéger l'agent **CIBLEUR** ami jusqu'à la fin du Tourant. En ce cas, jusqu'à la fin du Tourant, chaque fois qu'une attaque de tir est effectuée contre l'agent **CIBLEUR** ami, effectuez l'attaque contre l'agent **DRONE** ami à la place, même s'il n'est pas une cible valide. À l'étape Jeter les Dés de Défense de cette attaque de tir, on ne peut pas retenir automatiquement des dés de défense en vertu du Couvert.

"LE FANATISME DES GUE'LA REND MALADE.
À QUELLES EXTRÉMITÉS IRONT-ILS POUR
RESTER DANS LES TÉNÉBRES ET LE DÉSESPOIR
QU'ILS ONT CHOISI DE FAIRE DE LEURS VIES ?
POURQUOI NE VOIENT-ILS PAS QU'UN SIMPLE
CONSENTEMENT VERRA LE PROGRÈS ILLUMINER
JUSQU'AUX ENTRAILLES DE LEUR MONDE ?"

- Por'vere T'aun Shel'var



DÉSIGNATEURS LASER

Un désignateur laser est un appareil qui projette un faisceau sur une cible. Une fois que la cible a été "désignée" par le faisceau, un torrent de données de ciblage se déverse dans le réseau tactique du cadre, relayant les portées, triangulant les solutions de tir optimales et surimprimant des vecteurs de visée aux autres guerriers t'au, ce qui leur permet de tirer sur la cible avec une précision infaillible.

DÉSIGNATEUR LASER

1PA

Choisissez un agent ennemi Visible de cet agent. L'agent ennemi gagne 1 pion Désignateur Laser. Un agent ne peut pas accomplir cette action s'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi. Si un agent est censé accomplir cette action et une action **Tirer** à la même activation, seule la cible de l'attaque de tir de l'action **Tirer** peut être choisie pour être affectée par cette action.

Les agents gagnent des pions Désignateur Laser comme spécifié dans l'action **Désignateur Laser** ci-dessus. À l'étape Préparer les Agents de chaque phase d'Initiative, retirez 1 pion Désignateur Laser parmi ceux que chaque agent possède.

Chaque fois qu'un agent **CIBLEUR** ami effectue une attaque de tir, il gagne les bénéfices cumulés pour l'attaque de tir en fonction du nombre de pions Désignateur Laser possédé par l'agent cible. Les agents ne gagnent aucun bénéfice de désignateur laser pour les attaques de tir effectuées avec des grenades PEM et à fusion.

Pions Désignateur Laser	Bénéfice
1+	À l'étape Jeter les Dés d'Attaque de cette attaque de tir, vous pouvez relancer 1 de vos jets d'attaque.
2+	Pour cette attaque de tir, les armes de tir de l'agent actif gagnent la règle spéciale Pas de Couvert.
3+	Pour cette attaque de tir, améliorez de 1 la caractéristique de Capacité de Tir des armes de tir dont l'agent actif est équipé.
4+	À l'étape Choisir une Cible Valide de l'attaque de tir, l'agent ennemi n'est pas Masqué.
5+	À l'étape Choisir une Cible Valide de l'attaque de tir, l'agent ennemi est traité comme s'il avait un ordre Engagement.

ART DE LA GUERRE

Les Shas'ui Cibleur sont des chefs accomplis. Ils ont passé des années à étudier les courants philosophiques de l'art guerrier t'au, et les ont mis en pratique pendant autant de temps.

Quand un agent **SHAS'UI** utilise son aptitude Art de la Guerre, choisissez un Art de la Guerre ci-dessous pour qu'il fasse effet jusqu'à la fin du Tourant.

Mont'ka

Chaque fois qu'un agent **CIBLEUR** ami est activé, s'il a un ordre Engagement pour cette activation, il peut accomplir une action **Sprinter** gratuite à cette activation.

Kauyon



Chaque fois qu'une attaque de tir est effectuée contre un agent **CIBLEUR** ami, avant de jeter vos dés de défense, si l'agent ami est à Couvert, vous pouvez retenir un dé supplémentaire comme sauvegarde normale réussie en vertu du Couvert.



SUBTERFUGES STRATÉGIQUES

Si votre faction est **CIBLEUR**, vous pouvez utiliser les Subterfuges Stratégiques suivants lors d'une partie.


BALAYAGE DE RECONNAISSANCE 1PC

Les agents **CIBLEUR** amis entièrement à  d'un bord quelconque de la killzone peuvent immédiatement accomplir une action **Sprinter** gratuite, mais seulement s'ils peuvent terminer ce mouvement à  d'un bord de la killzone autre que votre propre bord de killzone.



À COUVERT 1PC

Jusqu'à la fin du Tournant, chaque fois qu'une attaque de tir est effectuée contre un agent **CIBLEUR** ami (hormis un agent **DRONE**), s'il est à Couvert, améliorez de 1 sa caractéristique de Sauvegarde pour l'attaque de tir concernée.

LIÉS 1PC

Jusqu'à la fin du Tournant, chaque fois qu'un agent **CIBLEUR** ami effectue une attaque de tir, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir, s'il est à  d'un autre agent **CIBLEUR** ami (hormis un agent **DRONE**), vous pouvez relancer 1 de vos dés d'attaque.



TACTICIEN DÉTERMINÉ 2PC

Si un agent **SHAS'UI** ami est dans la killzone et qu'il a utilisé son aptitude Art de la Guerre au Tournant précédent, vous pouvez utiliser ce Subterfuge Stratégique. Jusqu'à la fin du Tournant, tant qu'un agent **CIBLEUR** ami est à  et Visible d'un agent **SHAS'UI** ami, il traite le même Art de la Guerre qui faisait effet pour votre kill team au Tournant précédent comme faisant effet pour ce Tournant. Notez que cela signifie que pour le Mont'ka, il peut seulement accomplir l'action **Sprinter** gratuite s'il est à  et Visible d'un agent **SHAS'UI** ami quand l'action est déclarée. Vous ne pouvez utiliser ce Subterfuge Stratégique qu'une fois.


SUBTERFUGES TACTIQUES

Si votre faction est **CIBLEUR**, vous pouvez utiliser les Subterfuges Tactiques suivants lors d'une partie.

UNE CAUSE LOUABLE 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique au début de la phase d'Affrontement. Choisissez un agent **CIBLEUR** ami Préparé (hormis un agent **DRONE**) à  d'un ou plusieurs agents ennemis ou à  du centre d'un pion objectif, et activez-le. Une fois que l'agent choisi a terminé son activation, le joueur qui a l'Initiative active un de ses agents normalement.

APPUI FEU 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique à la phase d'Affrontement, quand une action **Tirer** est déclarée pour un agent **CIBLEUR** ami. À l'étape Choisir une Cible Valide de l'attaque de tir, vous devez choisir un agent ennemi à Portée d'Engagement d'un agent ami et à  de l'agent actif, et l'agent ennemi ne peut pas être à Couvert en vertu des socles d'agents amis. Notez toutefois qu'à l'étape Jeter les Dés de Défense de l'attaque de tir concernée, l'agent ennemi peut être à Couvert en vertu des socles d'agents amis.

REPOSITIONNEMENT 1PC

Utilisez ce Subterfuge Tactique à la phase d'Affrontement, quand un agent **CIBLEUR** ami est activé. Jusqu'à la fin de son activation, l'agent peut accomplir des actions **Sprinter** s'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi et lorsqu'il accomplit l'action, il peut se déplacer à Portée d'Engagement d'agents ennemis, mais ne doit pas terminer le mouvement concerné à Portée d'Engagement d'agents ennemis (si ce n'est pas possible, il ne peut pas accomplir l'action).

ÉQUIPEMENT

Les agents **CIBLEURS** de votre kill team peuvent être dotés d'équipements de cette liste, comme indiqué dans la séquence de mission. Tout équipement marqué d'un * ne peut être pris qu'une fois au maximum, et chaque agent ne peut être équipé que d'un seul exemplaire de chaque objet.

OPTIQUE D'ANALYSE DE CIBLES [2PE]

L'agent gagne l'aptitude suivante pour la bataille :

Analyse de Cibles: Chaque fois que cet agent effectue une attaque de tir, les agents ennemis ayant au moins un pion Désignateur Laser sont considérés comme ayant un pion Désignateur Laser supplémentaire pour l'attaque de tir.

DÉSIGNATEUR LASER HAUTE INTENSITÉ [2PE]

L'agent gagne l'aptitude suivante pour la bataille :

Désignateur Laser Haute Intensité: Chaque fois que cet agent accomplit l'action **Désignateur Laser**, l'agent ennemi choisi gagne 2 pions Désignateur Laser au lieu de 1.

LIAISON DE SURVEILLANCE ORBITALE* [3PE]

L'agent peut accomplir l'action suivante pendant la bataille :

SCAN ORBITAL 2PA

Choisissez un agent ennemi. L'agent choisi, et chaque agent ennemi à \triangle de lui, gagne 1 pion Désignateur Laser s'ils sont Visible d'un scan orbital (déterminez-le séparément pour chaque agent concerné). Un agent n'est pas visible d'un scan orbital si n'importe quelle partie de son socle est cachée par un élément de terrain lorsque l'on regarde juste au-dessus de l'agent.

GRENADE À PHOTONS [2PE]

L'agent peut accomplir l'action suivante pendant la bataille :

GRENADE À PHOTONS 1PA

Choisissez un agent ennemi Visible de cet agent. Jetez un D6, en soustrayant 1 au résultat si :

- L'agent ennemi n'est pas dans la Ligne de Vue de cet agent.
- L'agent ennemi est à plus de \heartsuit de cet agent.

Sur 2+, l'agent ennemi gagne un pion Photon. Tant qu'un agent a un ou plusieurs pions Photon, soustrayez \bullet à sa caractéristique de Mouvement et il ne peut pas accomplir d'actions **Sprinter**. À la fin de l'activation d'un agent, retirez tous les pions Photon qu'il possède. Cet agent ne peut accomplir cette action qu'une seule fois, et ne peut pas le faire s'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

KIT DE RÉPARATION DE DRONE [2PE]

L'agent peut accomplir l'action suivante pendant la bataille :

RÉPARER UN DRONE 1PA

Choisissez un agent **DRONE CIBLEUR** ami Visible et à \triangle de cet agent. Il récupère D3 PV perdus. Si l'agent accomplissant l'action est un agent **CIBLEUR CONTRÔLEUR DE DRONES**, l'agent choisi récupère 3 PV perdus à la place. Cet agent ne peut pas accomplir cette action s'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

GRENADE PEM [2PE]

L'agent est équipé de l'arme de tir suivante pour la bataille :

Nom	A	CT	D
Grenade PEM	4	3+	2/3

Règles Spéciales

Por \heartsuit , Déflagration \bullet , Indirect, PEM*, Limité

*PEM: Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, elle a la règle spéciale Létal X pour l'attaque de tir. Le X est la caractéristique de Sauvegarde non modifiée de la cible.

GRENADE À FUSION [4PE]

L'agent est équipé de l'arme de tir suivante pour la bataille. Il ne peut pas effectuer d'attaque de tir avec cette arme en accomplissant une action d'**État d'alerte**.

Nom	A	CT	D
Grenade à fusion	4	3+	4/3

Règles Spéciales

Por \heartsuit , Indirect, PA2, Limité BM3

ÉQUIPEMENT D'ESCALADE [1PE]

L'agent gagne l'aptitude suivante :

Équipement d'Escalade :

- Chaque fois que cet agent monte ou descend d'un élément de terrain en escaladant, la première distance verticale de jusqu'à 3 \bullet qu'il parcourt compte comme \bullet pour cette escalade.
- Cet agent n'a pas besoin d'être à \triangle d'une partie physique et escaladable d'un élément de terrain pour l'escalader.
- Chaque fois que cet agent se laisse tomber, l'endroit envisagé peut être à n'importe quelle distance verticale du niveau qu'il occupe.
- Chaque fois que cet agent se laisse tomber, il compte la distance verticale qu'il parcourt comme réduite de moitié pour ce mouvement.