

## Ch.6 Phase d'Activation : Tir.

### Sommaire :

<b>Ch.6 Phase d'Activation : Tir</b> .....	<b>1</b>
<b>VI-A. Action de tir (cumulative)</b> .....	<b>1</b>
VI-A-1. Choix de la cible et mesure de la distance.....	1
VI-A-2. Se jeter à couvert.....	1
VI-A-3. Calcul de la difficulté et test de tir.....	1
<b>VI-B. Cas particuliers</b> .....	<b>2</b>
VI-B-1. Tir dans la mêlée.....	2
VI-B-2. Tir immobile.....	2
VI-B-3. Tir en assaut.....	2
<b>Suivi des modifications</b> .....	<b>3</b>

© 2017, éditions Sans-Détour. Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Stellar Licencing & Consulting Limited. Tous droits réservés.

### VI-A. Action de tir (cumulative).

**Conditions** : Durant la phase d'activation, un combattant possédant un score de TIR et doté d'une arme à distance peut tirer s'il n'effectue que des actions cumulatives. Il doit de plus être libre de tout adversaire au moment de son tir.

Une action de tir peut se combiner avec n'importe quelle autre action cumulative (avant ou après) : marche, incantation d'un sortilège, appel d'un miracle.

#### VI-A-1. Choix de la cible et mesure de la distance.

Avant chaque tentative de tir, le joueur qui contrôle le tireur doit désigner une cible sur laquelle il dispose d'une ligne de vue (cf. II-D). Une fois la cible désignée, la distance entre la mire du tireur et le bord du socle de la cible doit être mesurée. Si cette distance est strictement supérieure à la portée maximale de l'arme utilisée (en cm), le tir échoue automatiquement. Sinon, le joueur passe au calcul de la difficulté du tir.

#### VI-A-2. Se jeter à couvert.

Juste après l'annonce de la cible du tir et si celle-ci n'a pas encore été activée et qu'elle n'est pas engagée, elle peut annoncer qu'elle se jette à couvert. Elle n'effectue pas de déplacement, mais sera obligée de se déplacer à couvert lors de son activation et bénéficie de la compétence « Cible/+2 » pour le tir.

#### VI-A-3. Calcul de la difficulté et test de tir.

Pour déterminer si un tireur parvient à toucher sa cible, le joueur qui le contrôle doit effectuer un test de Tir dont la difficulté dépend de différents facteurs comme la distance qui sépare le tireur de sa cible et les portées de l'arme utilisée.

Une arme à distance est toujours associée à trois valeurs de portée. La première indique jusqu'à quelle distance (en cm) la portée est considérée comme courte. La seconde détermine la portée moyenne et la troisième la portée longue.

**Exemple** : Les portées d'un arc sont notées 20-40-60. Donc jusqu'à 20cm, la cible est à portée courte. Si elle se trouve entre 20,1 et 40cm, elle est à portée moyenne et si elle est située entre 40,1 et 60cm, elle est à portée longue. Cela signifie également qu'avec un tel arc, il est impossible de toucher une cible située à plus de 60cm.

La difficulté du test de Tir est déterminée de la façon suivante :

Circonstances	Difficulté
Portée courte	4
Portée moyenne	7
Portée longue	10

Cette difficulté peut cependant être modifiée par les facteurs suivants (ils sont cumulables) :

- Si la cible n'est que partiellement visible (cf. II-D-3) : Difficulté + 1.
- Si la cible est de Grande Taille : Difficulté -1.
- Si la cible est de Très Grande Taille : Difficulté -2.
- Si la cible est à un palier d'altitude différent : Difficulté +2.
- Si la cible possède la compétence Cible/X : Difficulté +X.

**Exemple :** *Un faucheur d'Alahan vient d'effectuer une marche et s'apprête à tirer sur un Wolfen partiellement visible situé à portée moyenne (15cm). La difficulté du tir vaut donc : 7 (portée moyenne) -1 (cible Grande Taille) +1 (cible partiellement visible) = 7.*

Une fois la difficulté du tir définie, le joueur procède à un test de Tir en utilisant le TIR du combattant. Si le test est un succès, la cible est touchée et subit un jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme utilisée. Dans le cas contraire, le projectile se perd dans la nature sans autre conséquence.

## VI-B. Cas particuliers

### VI-B-1. Tir dans la mêlée.

Un tireur a le droit de cibler un adversaire qui se trouve au contact de combattants de son propre camp. Mais si le tir est réussi il existe une chance pour que le projectile touche la mauvaise cible. Le joueur qui vient de réussir le test de Tir effectue alors un **jet de répartition** : il lance 1D6. Sur un '4', '5' ou '6', la cible visée est touchée. En revanche, sur un '1', '2' ou '3', le combattant du camp du tireur le plus proche de celui-ci (et au contact de l'ennemi initialement désigné) est touché. Si deux combattants amis sont à égale distance du tireur, le joueur qui les contrôle choisit le combattant touché.

**Remarque :** il est interdit de tirer sur un combattant ami dans l'espoir de toucher un combattant ennemi.

### VI-B-2. Tir immobile.

Si le tireur ne s'est pas déplacé durant son activation, la blessure est lue un cran plus bas sur le tableau de Blessure. Un tireur qui se déplace durant son activation (avant ou après le tir) perd l'usage de ce bonus. Si un tireur peut effectuer plusieurs tirs durant le tour, seul le premier d'entre eux peut bénéficier de ce bonus.

**Rappel :** *Un simple changement d'orientation est considéré comme un déplacement.*

**Attention !** *Bien qu'ayant un effet similaire à la compétence « Fléau/X », il ne s'agit pas de cette compétence.*

### VI-B-3. Tir en assaut.

Un combattant peut tirer tout en effectuant une charge ou un engagement. Le tireur doit cependant posséder une ligne de vue sur sa cible au départ de son déplacement. Le tir est résolu avant que la figurine soit déplacée, en respectant les règles suivantes dans l'ordre indiqué :

- Le tir doit viser la cible de l'assaut.
- La distance entre le tireur et sa cible doit être mesurée avant le tir. Si le tireur n'est pas à portée de charge ou d'engagement, le tir n'a pas lieu.
- Si le tireur doit effectuer un test de Courage (cf. Ch.9) pour pouvoir charger sa cible, le test doit être tenté avant le tir. En cas d'échec, le combattant ne tire pas.
- Le tir est résolu avec une difficulté de base de 7, quelles que soient les portées de l'arme qui tire et la distance initiale entre les deux combattants.
- Si la cible doit effectuer un test de Courage face au tireur, il doit être effectué après la résolution du tir.

Un combattant ne peut effectuer qu'un seul tir durant un assaut, quel que soit le nombre de tirs auquel ses compétences et son équipement lui donnent droit.

Si la cible est éliminée par le tir, le combattant peut rediriger son assaut vers une autre cible (voir V-B-3), mais ne peut pas effectuer un second tir.

Si plusieurs combattants effectuent simultanément un tir d'assaut contre la même cible, tous leurs tirs doivent être résolus avant le déplacement des figurines. Si la cible est éliminée avant la résolution d'un des tirs, le tireur concerné peut rediriger sa charge, mais son tir est perdu.

## Suivi des modifications.

Cette section est destinée à recenser les modifications apportées à ce document, dans l'ordre rétro-chronologique (les plus récentes en haut & les plus anciennes en bas) depuis décembre 2022.

2022/12/05 ; page 3 : création de la section '**Suivi des modifications**'.

