

Ch.13 Tir.

Sommaire :

XIII-A. Le tir.....	1
XIII-A-1. Tir et vol.	1
XIII-A-2. Choix de la cible.....	1
XIII-A-3. Mesure de la distance.....	1
XIII-A-4. Se jeter à couvert.....	1
XIII-A-5. Calcul de la difficulté.....	2
XIII-A-6. Test de tir.....	2
XIII-A-7. Tir dans la mêlée.....	2
XIII-A-8. Tir immobile.....	2
XIII-A-9. Tir en assaut.....	3
XIII-B. Tir d'artillerie.....	3
XIII-B-1. Artillerie perforante.....	3
XIII-B-2. Artillerie perforante et Blessures.....	3
XIII-B-3. Artillerie à effet de zone.....	4
XIII-B-4. Artillerie à effet de zone et Blessures.....	4
XIII-B-5. Tir d'artillerie dans la mêlée.....	4
XIII-B-6. Exemple de tir d'artillerie perforante.....	4
XIII-B-7. Exemple de tir d'artillerie à effet de zone.....	5
XIII-B-8. Artillerie et Tir en assaut.....	5
XIII-B-9. Artillerie et Vol.....	6

XIII-A. Le tir.

Pour pouvoir tirer, un combattant doit remplir les conditions suivantes :

- Il doit être doté d'un score de TIR.
- Il doit être équipé d'une arme à distance.
- Il doit avoir été activé.
- Il doit être libre de tout adversaire au moment de son tir.
- Il ne doit pas avoir chargé ni engagé d'adversaire, ni couru lors du tour de parole en cours.

XIII-A-1. Tir et vol.

Un combattant peut tirer sur une cible située à un palier directement inférieur ou supérieur au sien. La distance entre le tireur et sa cible est mesurée au sol, depuis le socle du tireur (ou le pion le représentant) jusqu'au socle de la cible (ou le pion la représentant).

Lorsqu'un combattant cible une figurine à un palier différent du sien, la difficulté du tir est augmentée de deux points.

Un combattant en vol ne dissimule jamais un autre combattant en vol et un combattant au sol ne dissimule jamais un autre combattant au sol si le tir provient du palier 1.

XIII-A-2. Choix de la cible.

Le joueur qui contrôle le tireur doit désigner la cible avant chaque tentative de tir.

Seule une cible visible par le tireur (même partiellement) peut être désignée (voir VI-A).

Un tireur peut cibler un adversaire qui se trouve au contact d'une figurine de son camp. Il prend alors le risque de toucher le combattant de son propre camp (voir XIII-A-6).

Il est interdit de cibler délibérément une figurine de son propre camp.

XIII-A-3. Mesure de la distance.

Une fois la cible désignée, la distance entre celle-ci et le tireur doit être mesurée. Si cette distance est supérieure à la portée maximale de l'arme utilisée (en cm), le tir échoue automatiquement. Sinon, le joueur passe à l'étape suivante.

XIII-A-4. Se jeter à couvert.

Si la cible du tir 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.



XIII-A-5. Calcul de la difficulté.

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 la distance qui sépare le tireur de la figurine visée et des 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 comme suit: 20-40-60. Cela signifie que jusqu'à 20cm, la cible est considérée comme étant 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 figurine 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 :

- Si la cible n'est que partiellement visible : 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 le tireur a été chargé lors de ce tour : Difficulté + 1.

Ces modificateurs peuvent être cumulés.

Exemple : Un faucheur d'Alahan vient d'effectuer une marche et s'apprête à tirer sur un Wolfen situé à portée moyenne (15cm). La difficulté du tir est calculée comme suit :

Portée moyenne : difficulté 7.

Le Wolfen est de Grande Taille: difficulté -1.

Le Wolfen n'est que partiellement visible: difficulté + 1.

La difficulté du tir est donc de $7 - 1 + 1 = 7$.

XIII-A-6. Test de tir.

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.

XIII-A-7. Tir dans la mêlée.

Si le tir est réussi et que la cible désignée se trouve au Contact d'un ou plusieurs combattants du camp du tireur, il existe une chance pour que le projectile touche la mauvaise cible.

Dans un tel cas, le joueur qui vient d'effectuer le test de Tir lance un d6. On parle de **jet de répartition**. Sur un '4', un '5' ou un '6', la cible visée est touchée. En revanche, sur un '1', un '2' ou un '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 figurines de son camp sont à égale distance du tireur, le joueur qui les contrôle choisit le combattant touché.

Rappel : il est interdit de tirer sur un combattant de son propre camp dans l'espoir de toucher un guerrier adverse.

XIII-A-8. 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 son activation (avant ou après le tir) perd l'usage de ce bonus.

Les tirs d'artillerie ne bénéficient jamais 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 à tout point de vue comme un déplacement.

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



XIII-A-9. 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 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.
- 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 VII-A-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.

Un combattant équipé d'une arme d'artillerie ne peut pas tirer durant un assaut.

XIII-B. Tir d'artillerie.

Les pièces d'artillerie utilisent les règles de tir habituelles, mais peuvent s'avérer bien plus dévastatrices. Un tir d'artillerie est résolu différemment selon qu'il s'agit d'artillerie perforante ou à effet de zone.

XIII-B-1. Artillerie perforante.



Cette catégorie regroupe tous les combattants dont le rang mentionne « Artillerie légère perforante » ou « Artillerie lourde perforante ». Il s'agit souvent de balistes ou de canons.

Lorsqu'un joueur effectue un tir avec un engin perforant, il ne désigne pas une cible mais une **trajectoire**. La première cible sur cette trajectoire doit être une cible "légale", c'est-à-dire une cible désignée selon les règles normales (voir XIII-A-2).

Le projectile continue sa course mortelle après cette première cible et est susceptible de toucher toutes les autres cibles sur sa trajectoire.

La **trajectoire** du tir est bornée par :



- Le point marquant l'avant du socle du tireur.
- Le point situé dans la direction indiquée avant le tir, à une distance correspondant à la portée maximale de l'arme.
- Si cette trajectoire est interrompue par un décor solide (mur en pierre, construction, colline, etc...), alors elle prend fin à cet endroit précis.



Tout combattant (ami ou ennemi) sur cette trajectoire (et au palier 0) est considéré comme une cible du tir et va subir un test de Tir. Ce test obéit aux règles normales de tir, avec les différences suivantes :

- La difficulté n'est pas modifiée si la cible n'est que partiellement visible (contrairement à un tir normal où elle serait augmentée de +1).
- Si le tireur s'est déplacé ce tour (avant ou après le tir), il gagne TIR-1.

XIII-B-2. Artillerie perforante et Blessures.

En fonction du type d'engin, la FOR du projectile peut varier selon les cibles touchées :

Artillerie lourde : Tous les combattants touchés subissent un jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme utilisée.

Artillerie légère : Le premier combattant touché (dans l'ordre de la trajectoire) subit un jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme utilisée. Les autres combattants touchés subissent un jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme utilisée divisée par 2 (arrondie à l'entier supérieur).

Attention ! Un tir d'artillerie ne bénéficie jamais du bonus de Tir immobile (voir XIII-A-8).

XIII-B-3. Artillerie à effet de zone.

Cette catégorie regroupe toutes les machines de guerre dont le rang porte la mention « Artillerie légère/Zone » ou « Artillerie lourde/Zone ».

Si le tireur s'est déplacé ce tour (avant ou après le tir), il gagne TIR-1.



Lors d'un tir d'artillerie à effet de zone, le tireur a la possibilité de désigner une cible sur laquelle il n'a pas de ligne de vue, il s'agit alors d'un **Tir en cloche** et le tireur gagne TIR-3. Le malus pour « Cible partiellement visible » ne s'applique pas en sus.

Lors d'un tir avec un tel engin, deux cas de figure sont possibles :

- Si le tir est réussi, le gabarit de dispersion est posé sur la figurine touchée (de sorte à ce que le centre du gabarit soit sur le socle de la cible).
- Si le tir échoue, on considère que le projectile dévie de sa trajectoire. Le gabarit de dispersion est centré sur la cible initiale (de sorte à ce que le centre du gabarit soit situé exactement sur le centre du socle de la cible) ; le joueur qui contrôle l'engin procède alors à la **dispersion** du tir (voir II-A-5).



Tous les combattants situés (même partiellement) sous le gabarit (une fois que sa position finale a été déterminée) sont touchés par le tir.

XIII-B-4. Artillerie à effet de zone et Blessures.

En fonction du type d'engin, la FOR du projectile peut varier selon les cibles touchées :

Artillerie lourde : Tous les combattants touchés subissent un jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme utilisée.

Artillerie légère : Le combattant sous le centre du gabarit (avec ou sans déviation) subit un jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme utilisée. Les autres combattants touchés subissent un jet de Blessures d'une Force égale à celle de l'arme utilisée divisée par 2 (arrondie à l'entier supérieur).

Attention ! Un tir d'artillerie ne bénéficie jamais du bonus de Tir immobile (voir XIII-A-8).

XIII-B-5. Tir d'artillerie dans la mêlée.



Tout combattant en contact avec un combattant subissant un test de Tir d'un tir d'artillerie (perforante ou à effet de zone) subit lui aussi un test de Tir de même difficulté (sauf malus/bonus spécifique). Un même combattant ne peut cependant subir qu'un seul jet pour toucher lors d'un tir d'artillerie.

Dans le cas d'un tir d'artillerie légère (perforante ou à effet de zone), si le combattant subissant la touche de Force maximale est en contact avec d'autres combattants, il convient de faire un **jet de répartition** (voir XIII-A-6) pour savoir quel sera le combattant qui subira le jet de Blessures de Force maximale.

XIII-B-6. Exemple de tir d'artillerie perforante. (photos/schémas)

Une Sentinelle Wolfen (TIR=3) se déplace de 12cm (MOU=12,5) et tire dans la direction indiquée. La **trajectoire** est alors définie, elle part du point indiquant la face avant du socle et se dirige dans la direction indiquée. Une tour de pierre se trouve à 51cm de la Sentinelle dans la direction indiquée ; la trajectoire prend donc fin au pied de la tour.

Plusieurs combattants se trouvent sur la trajectoire ainsi définie et seront donc les cibles du tir :

- Un Druide keltois est situé à 3,5cm de la sentinelle.
- Un Minotaure keltois est situé à 9cm de la sentinelle.
- Un Prédateur sanglant est situé à 12,7cm de la sentinelle, en contact avec le minotaure précédent.
- Hogarth le colosse est situé à 28cm de la sentinelle.
- Un Familier de l'Eau est situé à 36cm de la Sentinelle.
- Une Fianna keltoise est située à 43cm de la sentinelle.

Il convient aussi de noter les combattants en contact avec les combattants situés sur la trajectoire (bien qu'étant eux-mêmes hors de la trajectoire) :

- Un Chasseur Wolfen est au contact du Minotaure.
- Un Guerrier fureur est au contact du Familier.
- Onyx le rôdeur est au contact de la Fianna.

Le Minotaure et le Prédateur ne sont pas comptés de nouveau ici, car un même combattant ne peut subir qu'un seul test de Tir pour un même tir.

Le joueur Wolfen "traite" les cibles dans l'ordre qui est le leur sur la trajectoire.

La difficulté pour toucher le Druide est de 4 (portée courte) + 1 (mouvement de la sentinelle) = 5. Le joueur obtient '1' pour un total de 4, le Druide est raté.

La difficulté pour toucher le Minotaure est de 4 (portée courte) + 1 (mouvement de la sentinelle) – 1 (Grande taille) = 4. Le joueur obtient '3' pour un total de 6, le Minotaure est touché.

La difficulté pour toucher le Chasseur au contact du Minotaure est de 4 (portée courte) + 1 (mouvement de la sentinelle) – 1 (Grande taille) = 4. Le joueur obtient '4' pour un total de 7, le Chasseur est touché.

La difficulté pour toucher le Prédateur est de 4 (portée courte) + 1 (mouvement de la sentinelle) – 1 (Grande taille) = 4. Le joueur obtient '1' pour un total de 4, le Prédateur est touché.

Comme ces 3 combattants font partie de la même mêlée, un jet de répartition est effectué. Le joueur obtient '5', c'est donc la cible initiale (le Minotaure) qui subit le jet de Blessures (FOR=12). Les 2 autres combattants (le Chasseur et le Prédateur) subissent chacun un jet de Blessures (FOR=6).

La difficulté pour toucher Hogarth est de 7 (portée moyenne) + 1 (mouvement de la sentinelle) = 8. Le joueur obtient '6' puis '2' pour un total de 11, Hogarth est touché et subit un jet de Blessures (FOR=6).

La difficulté pour toucher le Familier est de 7 (portée moyenne) + 1 (mouvement de la sentinelle) = 8. Le joueur obtient '2' pour un total de 5, le Familier est raté.

La difficulté pour toucher le Guerrier fureur est de 7 (portée moyenne) + 1 (mouvement de la sentinelle) = 8. Le joueur obtient '4' pour un total de 7, le Guerrier fureur est raté.

La difficulté pour toucher la Fianna est de 10 (portée longue) + 1 (mouvement de la sentinelle) = 11. Le joueur obtient '5' pour un total de 8, la Fianna est ratée.

La difficulté pour toucher Onyx est de 10 (portée longue) + 1 (mouvement de la sentinelle) - 1 (Grande taille)= 10. Le joueur obtient '6' puis '3' pour un total de 12, Onyx est touché et subit un jet de Blessures (FOR=6).

Les jets de Blessures sont alors résolus et le tir prend fin.

XIII-B-7. Exemple de tir d'artillerie à effet de zone. (photos/schémas)

Un Crache-feu (TIR=2) décide d'effectuer un **tir en cloche** sur un Persécuteur Drune.

Le Persécuteur est situé à 44cm, donc à portée moyenne.

La difficulté du tir est donc de 7 + 3 = 10. Le joueur obtient un '5' pour un total de 5 + 2 = 7. Insuffisant, le tir échoue.

Le gabarit est centré sur le Persécuteur et le joueur procède à une dispersion.

Le gabarit est alors repositionné sur sa position finale. Les combattants suivants se retrouvent sous le gabarit et sont donc touchés:

- Feylhin la sauvage, sous le centre du gabarit, subit un jet de Blessures (FOR=8).
- Un Pillard cornu, partiellement sous le gabarit, subit un jet de Blessures (FOR=4).
- Un Homme-chien, partiellement sous le gabarit, subit un jet de Blessures (FOR=4).
- Un Incube de Mid-Nor, partiellement sous le gabarit, subit un jet de Blessures (FOR=4).

Il convient aussi de noter les combattants en contact avec les combattants situés sous le gabarit (bien qu'étant eux-mêmes hors du gabarit) :

- Un cyclope de Mid-Nor est au contact du Pillard cornu, il subit un jet de Blessures (FOR=4).
- Un Porteur de fléaux est au contact du Pillard cornu, il subit un jet de Blessures (FOR=4).
- Un Séïde Formor est au contact de l'Incube, il subit un jet de Blessures (FOR=4).

Les jets de Blessures sont alors résolus et le tir prend fin.

XIII-B-8. Artillerie et Tir en assaut.

Les combattants n'ont pas la possibilité de faire un Tir en assaut avec une arme d'artillerie.



Il existe cependant une exception : Les combattants dotés de la compétence « Tir d'assaut » sont autorisés à effectuer un Tir en assaut avec une arme d'artillerie.

Dans les 2 cas, le tir est résolu avant le déplacement du tireur.

Dans le cas d'une « Artillerie perforante », la **trajectoire** est limitée à la Portée courte.

XIII-B-9. Artillerie et Vol.



Il est impossible pour une **artillerie perforante** de tracer une trajectoire vers les paliers 1 ou 2.

Un tireur peut cependant renoncer à toucher plusieurs combattants pour cibler un unique combattant en vol.

Un tir d'artillerie perforante vers le palier 1 obéit aux règles normales (voir XIII-A-1) et touche uniquement la cible désignée (sauf en cas de cible en corps à corps).

Un tir d'artillerie lourde perforante peut même atteindre une cible située au palier 2 : dans ce cas, la difficulté est augmentée de 4 points et la Force du jet de Blessures est diminuée de 4 points.

La cible d'un tir d'**artillerie à effet de zone** doit être au palier 0. Il est impossible de tirer vers les paliers 1 ou 2.

Attention ! Cela n'empêche en rien de tirer depuis le palier 1, à condition que la cible soit au palier 0.

