

## Révision des règles de tir

Si le combat au corps-à-corps est particulièrement rôdé, le tir, quelle que soit l'arme employée, souffre d'un déséquilibre notoire. Tout personnage un tant soit peu performant avec un arc ou une arbalète est un sniper en puissance, capable de tuer net un Sunérien frénétique...

Ces règles sont là pour y remédier... et à ajouter quelques options, tant qu'à faire !

### Contenu

Révision des règles de tir.....	1
Tir normal.....	1
Tir ciblé.....	1
Modificateurs généraux de difficulté.....	2
Armes à feu et arbalètes.....	2
Armes hybrides.....	2
Modes de tir alternatifs.....	3
Tir multiple.....	3
Tir et mouvement.....	3

#### *Tir normal*

Ce type de tir, pressé, coûte une action de combat. S'il touche la cible, c'est de manière générale. Les dégâts sont calculés de même manière que la toquade au corps à corps : Agilité + bonus de l'arme - 1d10.

C'est le plus couramment utilisé, notamment lors des batailles.

#### *Tir ciblé*

Ce mode de tir est celui des embuscades – il permet d'infliger un maximum de dégâts de façon précise à une cible en touchant précisément une partie du corps. Il nécessite de prendre le temps de viser. Pour cela, il faut dépenser autant d'actions que de paliers nécessaires pour toucher la zone ciblée.

Zone ciblée	Actions à dépenser
Tête	3
Yeux	5
Buste	2
Cœur	4
Bras	2
Mains	3
Jambes	2

Notez bien qu'il s'agit du total de points d'action à dépenser. Si le personnage ne possède pas assez d'actions pour effectuer son tir ciblé ce round-ci, il prendra donc sur les actions du round suivant...

Le palier de difficulté pour toucher la zone ciblée s'ajoute celle liée à la distance de tir.

Distance	Difficulté de tir	Notes
À bout portant (3m et moins)	De justesse	+1 aux dégâts
Portée courte (3 à 10m)	Simple	+1 aux dégâts
Portée moyenne (10m à mi-portée)	Normale	/
Portée longue (mi-portée à portée max)	Particulière	-1 palier aux dégâts
Très longue portée (portée max à portée x2)	Critique	-2 paliers aux dégâts

On obtient au final les difficultés suivantes...

Zone ciblée	Portée				
	À bout portant	<i>Courte</i>	<i>Moyenne</i>	<i>Longue</i>	<i>Très longue</i>
<b>Tête</b>	Normale	<i>Particulière</i>	Critique	<i>Surnaturelle</i>	Surnaturelle 2
<b>Yeux</b>	Critique	<i>Surnaturelle</i>	Surnaturelle 2	<i>Surnaturelle 3</i>	Surnaturelle 4
<b>Buste</b>	Simple	<i>Normale</i>	Particulière	<i>Critique</i>	Surnaturelle
<b>Cœur</b>	Particulière	<i>Critique</i>	Surnaturelle	<i>Surnaturelle 2</i>	Surnaturelle 3
<b>Bras</b>	Simple	<i>Normale</i>	Particulière	<i>Critique</i>	Surnaturelle
<b>Mains</b>	Normale	<i>Particulière</i>	Critique	<i>Surnaturelle</i>	Surnaturelle 2
<b>Jambes</b>	Simple	<i>Normale</i>	Particulière	<i>Critique</i>	Surnaturelle

### ***Modificateurs généraux de difficulté***

Parfois, les circonstances font qu'un tir devient nettement plus difficile. Voici quelques modificateurs à appliquer.

- Lumière faible : +1 palier à la difficulté (sauf si nyctalope).
- Obscurité : le tir n'est possible qu'à courte portée (moins de dix mètres).
- Couvert léger : la cible se cache derrière une colonne ou un tronc d'arbre, voire une chaise : +2 paliers à la difficulté.
- Couvert important : la cible est cachée à plus de 50% (mur, table, ...) : +3 paliers à la difficulté.
- Couvert lourd : vraisemblablement en argent ; à la française, on en voit le côté bombé ; à l'anglaise, le côté intérieur. On utilise en premier les couverts les plus éloignés de l'assiette.

Notez qu'un personnage équipé d'un bouclier de taille moyenne ou supérieurs (conférant une parade équivalent à Agilité+2 et au-delà) est toujours considéré comme profitant d'un couvert léger. Il peut choisir entre le couvert et une parade.

### ***Armes à feu et arbalètes***

Le livre de règles donne des cadences de tir pour les armes à feu et les arbalètes. Celles-ci correspondent au nombre d'actions à dépenser pour nettoyer et recharger l'arme entre deux tirs. Pour un tir ciblé, il faudra donc également dépenser des actions pour viser...

Ceci dit, rien n'empêche de posséder plusieurs armes de ce type et de les faire recharger par un assistant !

## ***Armes hybrides***

Depuis l'avènement des armes à feu, les ingénieurs en armurerie rivalisent d'inventivité. Parmi le fleuron de leurs créations figurent les armes combinées : des armes blanches (dagues, masses, épées, haches...) qui incorporent un pistolet ou un mousquet.

Une spécialisation est nécessaire pour utiliser ces armes correctement, sous peine de subir un palier de malus, que ce soit au tir ou au corps-à-corps.

De plus, eu égard à leur nature particulière, ces armes possèdent moitié moins de points de structure que leur contrepartie « normale » ; elles sont également sujettes à plus de pannes. Les recharger demande une réussite Particulière sous Mécanique, en plus de prendre au minimum une minute. Ces armes ne disposent pas d'un chargeur et ne peuvent donc tirer qu'un seul coup.

## ***Modes de tir alternatifs***

### **Tir multiple**

Chaque trait supplémentaire ajoute un palier de difficulté.

### **Tir et mouvement**

On considère l'allure (arrêt, marche, course, sprint) à laquelle le tireur et la cible se déplacent respectivement et on applique les modificateurs, cumulatifs, suivant :

- Arrêt : pas de malus
- Marche : un palier
- Course : deux paliers
- Sprint : quatre paliers

Des bonus peuvent être accordés par le meneur de jeu en fonction de l'angle de la trajectoire de la cible mobile : la vitesse n'est plus un bonus si le déplacement n'écarte pas la cible du couloir de tir du tireur. Attention toutefois à la distance...

*Donc, si au crépuscule votre archer à l'arrêt veut tirer simultanément deux flèches dans l'œil d'une cible courant dans les bois à une fois et demi la portée de son arc, il lui faudra battre une difficulté Surnaturelle 10 (soit une marge de réussite minimale de 86) et dépenser 5 actions. Bonne chance !*