

TIRER AVEC LEGOLAS

LES RÈGLES DE TIR DE LEGOLAS

Tir Mortel **ACTIF** – *Tireur d'exception, Legolas touche ses cibles avec une aisance remarquable.*

Legolas peut Tirer trois fois durant la Phase de Tir au lieu d'une seule, en utilisant les règles normales de Tir.

En outre, Legolas peut Tirer même s'il est Engagé en Combat et il ne subit pas de pénalité de -1 pour Toucher s'il s'est Déplacé dès lors qu'il possède le mot-clef **Infanterie**.

Si Legolas Tire alors qu'il est Engagé en Combat, il peut Tirer sur des figurines contre qui il est Engagé et il n'a pas besoin d'effectuer de Test de Trajectoire pour Tirer contre ces figurines (mais elles peuvent toujours bloquer la Ligne de Vue d'autres Cibles).

Tir Précis **ACTIF** – *Même dans le tumulte du combat, Legolas fait preuve d'une précision sans pareille, capable d'abattre des ennemis une fraction de seconde avant qu'ils ne se jettent sur leur victime.*

Au lieu de Tirer de façon normale, Legolas peut effectuer un unique Tir contre une figurine ennemie Engagée au Combat avec une figurine alliée (ce peut être Legolas lui-même).

Dans ce cas, si Legolas réussit son Jet pour Toucher, il n'a pas besoin d'effectuer de Tests de Trajectoire : le Tir Touche automatiquement sa Cible.

TIR À PIED OU À CHEVAL

Legolas dispose de deux façons de Tirer. Soit il exécute trois tirs normaux en prenant en compte les Trajectoires (Règle Spéciale *Tir Mortel*), soit il recourt à sa Règle Spéciale *Tir Précis* et ne tire qu'une seule fois en ignorant toutes les Trajectoires. Lorsqu'il a le mot-clef **Infanterie**, il ne subit en outre pas le malus pour s'être Déplacé, comme expliqué dans le tableau suivant :

		Infanterie	Cavalerie
Tir normal (3 Tirs)	Ne s'est pas Déplacé		3 Tirs qui Touchent sur 2+
	S'est Déplacé de la moitié de son Mouvement au maximum	3 Tirs qui Touchent sur 2+	3 tirs qui Touchent sur 3+
Tir Précis	Ne s'est pas Déplacé		1 Tir qui Touche sur 2+
	S'est Déplacé de la moitié de son Mouvement au maximum	1 Tir qui Touche sur 2+	1 Tir qui Touche sur 3+

Notez qu'en v7, Legolas est affecté par les Équipements, Règles Spéciales et Pouvoirs Magiques qui interviennent sur le Tir (Cape elfique, *Lumière Aveuglante*, *Discretion*, *Se Battre de Nuit...*), y compris lorsqu'il effectue son tir unique dans le cadre de la règle *Tir Précis*. Dans tous les cas, n'oubliez jamais qu'il doit également avoir une Ligne de Vue sur sa Cible pour pouvoir Tirer !



TIR ET ENGAGEMENT AU COMBAT

Lorsque Legolas est Engagé au Combat, il peut tout de même Tirer grâce à sa Règle Spéciale *Tir Mortel*, à condition bien sûr de ne pas s'être Déplacé de plus de la moitié de son Mouvement (voir tableau précédent). Ce tableau résume quel type de tir il peut utiliser en fonction de la situation de ses adversaires :

	Tir sur un ennemi libre	Tir sur un ennemi avec lequel il est Engagé au Combat	Tir sur un ennemi Engagé contre un autre allié
Tir normal (3 Tirs)	Oui, s'il n'y a pas d'allié Sur la Trajectoire	Oui	Non
Tir Précis	Non	Oui (mais autant Tirer 3 fois, non ?)	Oui, en ignorant toutes les Trajectoires

EXEMPLE D'APPLICATION

La situation ci-contre permet de mieux cerner les possibilités de tir de Legolas, dans la complexité des situations de jeu. Vous pouvez consulter le tableau pour vérifier sur qui et comment Legolas peut tirer.



	Tir sans Trajectoire	Tir avec Trajectoire	Tir impossible
Tir normal (3 Tirs)	<p>Engagés avec Legolas</p> <p>Ligne de Vue dégagée</p>	<p>avec Sur la Trajectoire :</p>	<p>Engagés avec un allié</p> <p>Combat ou allié Sur la Trajectoire</p>
Tir Précis	<p>Engagés avec un allié</p> <p>Engagés avec Legolas (mais autant Tirer 3 fois, non ?)</p>		Toutes les autres figurines ennemies

SÉPARATION DES COMBATS

La Séparation des Combats a normalement lieu au début de la Phase de Combat. Cependant, elle peut être réalisée avant durant la Phase de Tir du fait de la Règle Spéciale de Legolas. Le joueur qui a l'Initiative peut rediviser les Combats au fur et à mesure des Tirs et des éventuelles Pertes causées par Legolas.



EXEMPLE D'APPLICATION

Ainsi, dans la situation ci-contre, le Joueur avec l'Initiative doit Séparer les Combats durant la Phase de Tir :

S'il décide que Frodon et Legolas affrontent le Gobelin jaune et que Pippin affronte le Gobelin bleu et le Gobelin rose, Legolas ne peut Cibler que le jaune avec son premier Tir (ou utiliser son *Tir Précis* sur le bleu ou le rose).

Il utilise alors son premier Tir contre le jaune et le tue. Frodon est désengagé. Cependant, Legolas doit être remis en Combat. Le joueur avec l'Initiative choisit alors s'il affronte le bleu ou le rose.

Il décide de faire affronter à Legolas le Gobelin rose, laissant Pippin affronter le bleu et son soutien. Legolas ne peut utiliser ses Tirs restants que sur le rose.

Si, par chance, Legolas parvient à tuer le Gobelin rose avec son deuxième Tir, il se retrouve au Combat contre le bleu aux côtés de Pippin. Il peut alors utiliser son troisième et dernier Tir soit sur le bleu, soit sur le vert avec le bleu Sur la Trajectoire.

