

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. De plus, Legolas peut effectuer des Attaques de Tir même lorsqu'il est Engagé au Combat, s'il n'y a pas d'autres figurines alliées Engagées dans le même Combat.

Quand il Tire, Legolas ne subit pas le malus de -1 pour Toucher pour s'être Déplacé tant qu'il possède le mot-clef **Infanterie**. Si Legolas Tire alors qu'il est Engagé au Combat, il peut cibler les figurines ennemies avec lesquelles il est Engagé, et n'a pas besoin d'effectuer de Tests de Trajectoire pour tirer sur les figurines avec lesquelles il est Engagé (bien qu'elles puissent toujours bloquer sa Ligne de Vue normalement).

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*, *Discrétion*, *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 avoir d'allié Engagé avec lui (les Soutiens ne comptent pas), et 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 ni de Combat 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.

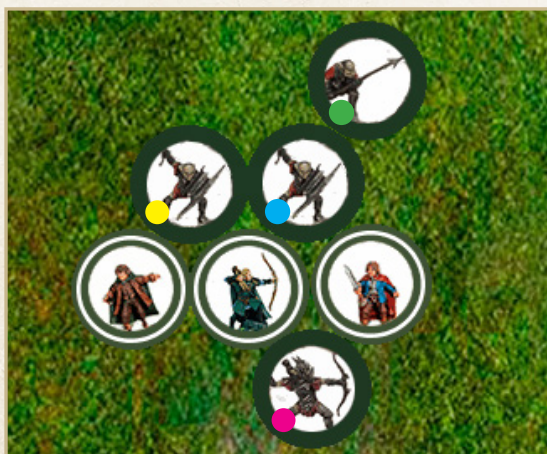
NB : le tableau représente les possibilités de Legolas au moment de son premier Tir. Ainsi, s'il élimine le Gobelin jaune avec Bouclier avec lequel il est Engagé, il pourra utiliser son ou ses Tirs restants pour tenter d'abattre l'un des Gobelins verts avec Lance situés derrière, sur lesquels il ne pouvait précédemment pas Tirer.



	Tir sans Trajectoire	Tir avec Trajectoire	Tir impossible
Tir normal (3 Tirs)	Engagés avec Legolas Ligne de Vue dégagée	avec Sur la Trajectoire :	Engagés avec un allié Combat ou allié Sur la Trajectoire
Tir Précis	Engagés avec un allié Engagés avec Legolas (mais autant Tirer 3 fois, non ?)		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 s'agit du joueur du Mal, celui-ci décidera probablement que Frodon et Legolas affrontent le Gobelin jaune et que Pippin affronte le Gobelin bleu et le Gobelin rose, car Legolas ne pourra alors pas Tirer (il est Engagé avec un allié).

S'il s'agit du Joueur du Bien, celui-ci fera affronter à Legolas le Gobelin bleu, à Frodon le jaune et à Pippin le rose. Legolas pourra alors Cibler le bleu avec son premier Tir (ou utiliser son *Tir Précis* sur le jaune ou le rose). Le Gobelin bleu en Combat avec Legolas étant en Trajectoire du Gobelin vert, Legolas ne pourra pas lui Tirer dessus.

S'il utilise son premier Tir contre le bleu, et le tue, Legolas devra être remis en Combat. Le joueur avec l'Initiative choisira alors s'il affronte le jaune ou le rose. Dans les deux cas, il se retrouvera Engagé avec un allié et ne pourra alors pas Tirer.