

## TIR D'ÉLITE (compétence)

La compétence de « tir d'élite » permet à certains personnages ou unités de tirer, de temps en temps, mieux que les autres.

Il peut s'agir d'un seul personnage, particulièrement doué au tir, dans une troupe ; ou d'unités entières connues pour l'efficacité de leurs tirs, comme (par exemple) les archers elfes et halflings et les voltigeurs napoléoniens !

Chaque joueur peut utiliser cette compétence une seule fois par tour de jeu. Cette limitation met en valeur les exploits de ces tireurs ou de ces unités (*avec un aspect cinéma : des tentatives spectaculaires peuvent se produire d'un moment à l'autre, mais pas partout en même temps*) et évite de déséquilibrer ou d'alourdir le jeu.

### COMPÉTENCE DE TIREUR D'ÉLITE

**Chaque joueur** peut utiliser **une seule fois par tour de jeu** la compétence de tir d'élite (s'il a dans sa troupe un ou plusieurs tireurs d'élite, ou des unités d'élite qui tirent très bien).

La compétence peut être utilisée **de deux manières, au choix** :

– Soit faire tirer **un seul tireur d'élite** sur une cible (ennemi isolé ou groupe). Ce tir a un **bonus +1** au dé ; et peut s'il le souhaite **viser un personnage particulier** dans un groupe.

*(On admet que le tireur peut avoir le réflexe de viser les chefs ou officiers ennemis. Mais il n'a normalement pas l'idée de différencier d'autres personnes parmi un groupe, sauf si le personnage-joueur lui-même lui donne l'ordre de viser tel ou tel individu).*

*(Un tireur d'élite ne peut viser un personnage dans une unité en ordre serré que si ce personnage est au premier rang. Si le groupe n'est pas formé en ordre serré, on admet que le personnage visé est visible par moments dans le groupe, quel que soit le placement exact des figurines).*

– Soit faire tirer **plusieurs tireurs d'élite ensemble** (ou toute une unité d'infanterie d'élite) contre un même **groupe**. Ils ne peuvent pas viser un personnage précis, ni tirer sur des personnages isolés. **Le bonus +1 s'applique à un seul de leurs dés** (à choisir après les avoir lancés et vu leurs résultats).

*(Exemple : six tirailleurs tirent, à moyenne portée, sur un groupe ennemi sans protection. Il faut faire 6 pour toucher. Les dés font 1, 2, 3, 3, 5, 6. Un ennemi est touché, et on attribue le bonus +1 au dé qui a fait 5 : un deuxième ennemi est touché. Cela peut donc permettre de toucher un ennemi en plus ; ça peut aussi être utile à longue portée quand il faut faire 7).*

*(Rappel : en principe, les tireurs tirent toujours sur la cible la plus proche d'eux ou la plus menaçante pour eux ; sauf si un de leurs chefs, à portée de voix, leur donne un autre ordre.)*

Chaque joueur ne peut utiliser la compétence de tir d'élite qu'une seule fois par tour ; s'il a d'autres tireurs d'élite qui tirent pendant le même tour c'est donc sans avantage particulier.

### MOMENT DES TIRS D'ÉLITE

Pour utiliser sa compétence, un tireur d'élite doit rester immobile pour bien prendre le temps de viser (sinon, il tire normalement comme tout le monde). Les tirs d'élite se font donc de préférence **en phase de tir**, après les mouvements.

On peut faire des tirs d'élite avant ou pendant les mouvements, mais à condition d'être resté immobile en train de viser (et arme déjà chargée à l'avance) pendant tout le tour de jeu précédent.

## QUELQUES PRÉCISIONS ET CAS PARTICULIERS... (comme toujours !)

### BUDGET

Le coût en budget de la compétence **tireur d'élite** dépend du contexte historique ou fantasy.

Sauf précision contraire, un tireur d'élite coûte un nombre de points égal au double de sa classe.

*(Exemple : un tireur d'élite classe 3 vaut 6 points avant de payer ses armes et son armure.)*

Quand la compétence est due à un entraînement militaire collectif (infanterie légère dix-huitième siècle ou dix-neuvième siècle, etc.) ou est liée à une espèce médiévale-fantasy (Elfes, Halflings) le coût en budget fait partie du coût de base des personnages de ces unités ou troupes.

### NAPOLÉONIEN

La règle sur les tirs d'élite peut aider à différencier divers types de troupe, notamment dans le contexte napoléonien.

Les grenadiers (d'élite), par exemple, peuvent avoir le bonus +1 à un seul dé, mais seulement par unité quand ils tirent en salve en ordre serré *(pour eux c'est plus une capacité collective au tir en unité qu'une compétence individuelle, mais ça peut suivre la même règle)*.

Les voltigeurs, par contre, tirent mieux quand ils sont déployés en tirailleurs dans la nature et/ou individuellement...

*Grenadier (à gauche) et voltigeur (à droite)  
d'infanterie de ligne en 1808 (Hyppolite Bellangé).*



### TIR SURPRISE, EMBUSCADE *(point de règle à préciser et encore tester)*

On admet que des personnages *(tireurs normaux et/ou tireurs d'élite)*, cachés depuis le début de partie à un endroit où l'ennemi n'avait pas encore décelé de présence hostile, peuvent se montrer brusquement et tirer sans que l'ennemi puisse leur tirer dessus pendant le même tour.



*Ci-dessus : tableau d'Alfredo Roque Gameiro.*

Chaque joueur peut tirer « par surprise » sur une seule cible (individu ou groupe) par tour de jeu.

*Des assaillants postés à des endroits différents et attaquant des ennemis séparés mettent donc plusieurs tours de jeu à tous se démasquer s'ils veulent tous avoir cet avantage.*

## TIREUR D'ÉLITE DE CLASSE 2

Les personnages de classe 2 ont normalement un **malus -1** au tir car ils n'ont pas l'habitude de viser et tirer tranquillement dans un combat meurtrier.

Mais certains personnages non entraînés au combat peuvent être très bien exercés au tir (chasseurs, tireurs sportifs) et avoir la compétence de tireur d'élite.

Un personnage classe 2 qui utilise sa compétence de tireur d'élite dans une fusillade guerrière a le **bonus +1** de tireur d'élite (*comme expliqué page précédente*) ainsi que le **malus -1** de tireur classe 2 ...ce qui s'annule. *C'est mieux qu'un.e débutant.e, mais il y a quand même le stress du combat.*

Si ce personnage exercé au tir est caché bien à l'abri, sans avoir été vu, pour un **tir surprise**, on admet, une seule fois dans la partie, que le stress est moindre : bonus +1 de tireur d'élite sans le malus classe 2.

## CONCOURS DE TIR (*Rappel de la règle médiévale*)

Les tables de tir et de mêlée sont prévues pour des situations de combat où le tireur craint aussi pour sa vie. Dans des conditions moins stressantes, le tir peut être plus précis :

– **Chasse** : +1 au tir (*sauf les piétons montés, mais à la chasse ils tirent et frappent le gibier comme des cavaliers*).

– **Concours de tir** sur cible fixe : +2 au tir

Les tireurs d'élite ajoutent leur bonus personnel à ces bonus.

*(Les tireur d'élite classe 2 n'ont pas le malus de tireur classe 2 dans ces situation sans danger ; ils ou elles peuvent alors tirer aussi bien que les tireurs d'élite guerriers ou militaires.)*

*Ci-contre : tir au papegault.*



## DUEL DE TIREURS (*point de règle à préciser et encore tester*)

Dans le cas où deux tireurs (d'élite ou non) se visent l'un l'autre, sans intervention d'autres personnages, et obtiennent tous les deux en même temps le résultat de tuer leur adversaire, on pourra faire un test pour déterminer lequel a tiré avant.

*Ce point gagnera à être précisé pour les duels western...*

## PROGRESSION

Dans le cadre d'une campagne où les personnages d'une petite troupe peuvent progresser à chaque fin de partie, le MJ peut inviter un personnage qui a réussi un tir difficile ou de grande importance sans être tireur d'élite à faire un test pour acquérir cette compétence.

## TIREUR EXCEPTIONNEL (compétence épique)

Dans le cadre d'un scénario, de très rares personnages historiques ou légendaires célèbres (Robin des Bois, Guillaume Tell, Lioudmila Pavlitchenko, etc.) peuvent avoir une compétence de tireur d'élite exceptionnel.

Dans ce cas, quand un tel personnage tire seul en invoquant sa compétence de tireur d'élite, son bonus personnel est +2 au lieu de +1.

*(Ça ne compte pas quand ce personnage tire en même temps que d'autres dans un tir d'élite ensemble.)*

## LA MORT DU PETIT CHEVAL (règle optionnelle)

L'effet sidérant d'un **tir d'élite** individuel qui atteint à l'improviste un **personnage important** (personnage joueur ou PNJ particulier) peut justifier (si le MJ le décide avant la partie) d'utiliser la vieille règle optionnelle sur le tir frappant un personnages monté :

Lancer un dé :

- résultat 1, 2, 3 : la monture est tuée ; le cavalier passe tout le tour de jeu suivant par terre sans pouvoir réagir ni parler, puis se relève et se remet à agir normalement ;
- résultat 4, 5 : le cavalier est tué (*ou perd un point de vie si c'est un personnage qui en a deux*)
- résultat 6 : la monture et la cavalier sont tués (*ou il perd un point de vie s'il en a deux*).

*Cette règle exige d'avoir deux figurines, une à pied et une montée, pour tout personnage concerné. Par ailleurs, il est très déconseillé de l'utiliser pour les personnages normaux et dans d'autres situations, car elle avantage énormément la cavalerie, et oblige à gérer des cavaliers démontés que les joueurs peuvent vouloir faire encore combattre alors que, commotionnés et découragés, ils devraient être retirés du jeu.*