

Concours de tir à l'arc

Joueurs : 2 à X participants

Caractéristique utilisée : Capacité de Tir (CT), Agilité (A)

Objectif : Avoir le plus de point en fin de partie.

Durée : La partie se termine lorsqu'un des joueurs à fini de tirer ces 15 flèches, on finis tout de même le tour des joueurs restants.

Les joueurs tir par ordre d'Initiative (I) .

Chaque joueurs à le droit à 15 tirs. Possibilité de modifier le nombre de tir pour accélérer ou ralentir le concours.

Chaque joueurs a le droit de faire 2 actions par tour, les actions sont :

- Tirer, on diminue de 1 le nombre de flèches restantes. Le joueur ne pourra pas de nouveau tirer si il n'a pas rechargé.

- Recharger, le joueur peu de nouveau tirer.

- Viser, on rajoute 10% à la Capacité de Tir (CT) du joueur. Cette action est possible si l'arme est rechargé, si l'arme n'est pas rechargé l'action n'a aucun effet et est perdu pour ce tour. L'action de viser est cumulable. L'action de viser peut être effectué le tour précédent le tir (Ex : Toto le nain recharge, puis vise tour 1, donc tour 2 il pourra tirer avec un bonus de +10% en CT)

Chaque joueur commence avec leur arme non chargé.

Tableau des cibles et difficultés liées :

Niveau de difficulté	Portée	Modificateur	Points
1	8	+5% en CT	1pt
2	16	+0% en CT	2pts
3	32	-5% en CT	4pts
4	40	-10% en CT	6pts
5	48	-20% en CT	10pts

Le nombre de cible par niveau de difficulté est régis par le nombre de joueur :

De 1 à 3 joueurs : Nombre de joueur +1

De 4 à 6 joueurs : Nombre de joueur +2

De 7 à 9 joueurs : Nombre de joueur +3

Etc...

(Ex : Pour 3 joueurs, il y a 4 cibles par Niveau de difficultés.)