

BEYOND THE STARS
Manuel des règles
1^{ère} Edition



Avant toute chose, merci pour l'intérêt porté à ce nouveau jeu de figurine, intitulé Beyond the Stars (BtS).

Un constat partagé par beaucoup de « wargamers » habitués du milieu associatif est que bon nombre de jeux et de gammes, en dépit de traits communs ou de similarités, marchent en vase clos. Bien que partageant des mêmes lieux et une même passion, nombreux sont les joueurs qui ne peuvent aujourd'hui pas jouer ensemble, si ce n'est sur des systèmes à petite échelle.

C'est dans cette perspective que s'inscrit Beyond the Stars. Ce nouveau système de jeu a pour volonté de faciliter le mélange des gammes et des univers, allant de la Fantasy jusqu'aux univers de SF en passant par les gammes historiques. S'il s'appuie sur les principaux points communs, Beyond the Stars a été l'occasion d'apporter des ajustements et de la nouveauté, créant un jeu aux mécaniques propres mais accessibles.

Un grand merci à celles et ceux qui ont déjà eu l'occasion de parcourir et d'alimenter les réflexions autour de ce jeu.

Une pensée particulière à Baptiste Brard pour les tout premiers retours, mais aussi à Jean-François Marec et Cyril Lecocq pour les précieuses contributions (aussi bien à la lecture qu'aux tests). Enfin, un merci plus général aux associations « Armor and Hammer » de Saint-Brieuc et « La Tables des Stratèges » de Compiègne.

A bientôt sur les tables de jeu !

Rédaction : Alexandre « Budalex » Barbe

Pour toute question complémentaire sur Beyond the Stars (ou pour partager vos expériences sur ce jeu !), nous invitons à rejoindre la page Facebook :

<https://www.facebook.com/groups/1286341889224547/?ref=share>

Ou à envoyer un message à l'adresse mail suivante : beyondthestarswargame@hotmail.com

Date de mise à jour : 05/05/2026

Les dispositions du code de la propriété intellectuelle « protègent les droits des auteurs sur toutes les œuvres de l'esprit quel qu'en soit le genre, la forme d'expression, le mérite ou la destination » (CPI, art. L. 112-1).

« Toute édition d'écrits, de composition musicale, de dessin, de peinture ou de toute autre production, imprimée ou gravée en entier ou en partie, au mépris des lois et règlements relatifs à la propriété des auteurs, est une contrefaçon et toute contrefaçon est un délit. La contrefaçon en France d'ouvrages publiés en France ou à l'étranger est punie de trois ans d'emprisonnement et de 300000 euros d'amende. Seront punis des mêmes peines le débit, l'exportation et l'importation des ouvrages contre faisant. Lorsque les délits prévus par le présent article ont été commis en bande organisée, les peines sont portées à cinq ans d'emprisonnement et à 500 000 euros d'amende ».

(Article L.335-2)

L'Humanité est une bête curieuse, poussant toujours plus loin sa quête de savoir. Au fil des millénaires, elle a su quitter durablement sa Terre natale, pour parcourir les recoins les plus obscurs de la Voie Lactée. Son Empire s'est étalé aux quatre coins de l'univers connu et au-delà, côtoyant de nouvelles formes de vie et rayonnant par sa prospérité et sa maîtrise des sciences, même les plus occultes.

Mais l'Humanité est également une bête vorace, à l'appétit insatiable. Le temps du déclin arriva, et le cœur de l'Empire s'embrasa. Finalement ce furent des centaines, des milliers de planètes colonisées qui perdirent le contact avec le reste de l'Empire et qui furent abandonnées à leur sort.

L'Humanité sut faire alors preuve de toute sa ruse et de son ingéniosité. Là où des pans entiers de l'Empire se firent oublier et restèrent dans l'ombre, d'autres colonies continuèrent d'évoluer, chacune s'adaptant aux ressources qui étaient encore à sa portée.

Aujourd'hui, à l'heure de nouveaux bouleversements au sein des multiples sociétés et de l'émergence de menaces extérieures, il ne tient qu'à vous de décider de l'avenir de l'Humanité...

Quand les ténèbres viendront, seules les flammes de la guerre illumineront la nuit...

Table des matières

Votre aventure par-delà les Etoiles débute !	9
Le matériel de jeu	9
Les principes du jeu	10
La Règle d'Or	10
Le tour	10
Les dés	11
Les caractéristiques	12
Lignes de vue	12
Mesurer	13
Mots-clefs	13
Figurines éjectées	14
En voilà un beau jouet !	14
Devoir ou ne pas devoir, pouvoir ou ne pas pouvoir... en voilà de bonnes questions	14
Rassembler une armée	15
Les profils d'unité	15
Les Unités de Combat	19
Les Alliances	21
Le Général	22
Les Socles	24
Forme du socle	24
Taille du socle	24
Le Socle des <i>Monstres</i> , des <i>Véhicules</i> et des <i>Marcheurs</i>	25
Le Socle des <i>Armes de Siège</i>	25
La Phase d'Initiative	26
La Phase de Commandement	27
Choisir des Ordres	27
Lancer un Ordre	27
Liste des Ordres	28
La Phase de Mouvement	30
Le déplacement d'une figurine	30
Les zones de contrôle	31
Les charges	31
Les charges multiples	32
La séparation des Duels	33
Les figurines au sol	33

Les renforts	34
Les Terrains	35
Les types de terrain	35
Les zones aquatiques.....	37
Les fossés.....	37
Les chutes	38
Les descentes.....	38
Incendier un décor	38
Les Bâtiments.....	39
Les types de bâtiments.....	39
Entrer (et sortir) dans un bâtiment	39
Tirer sur et depuis un bâtiment.....	40
Combattre dans un bâtiment	41
Bâtiments à étage.....	42
Bâtiments et incendie.....	42
Les Actions d’Éclat	43
Choisir des Actions d’Éclat.....	43
Déclarer une Action d’Éclat	43
Liste des Actions d’Éclat de la Phase de Commandement	44
Liste des Actions d’Éclat de la Phase de Tir	44
Liste des Actions d’Éclat de la Phase de Duel.....	45
La Magie	46
Lancer un Sort	46
Dissiper un Sort	46
Tableaux des Sorts.....	47
Tableau des Sorts de la Lumière	47
La Phase de Tir	50
Qui peut tirer ?	50
Sur qui est-il possible de tirer ?	50
Le jet pour toucher	51
Les trajectoires	51
Tirer dans un combat (ou à travers)	52
Le jet pour blesser	52
L’Armurerie	54
Les <i>Equipements de mêlée</i>	54
Les <i>Equipements de tir</i>	54

Les Equipements de soutien	56
Les Armures	56
La Phase de Duel	58
La résolution des Duels.....	58
Le jet de Duel.....	58
Les Duels à armes égales.....	59
Les Duels en surnombre	63
Se protéger derrière son bouclier	63
Le perdant recule.....	64
Faites place !.....	64
Blocage	65
Les jets pour blesser	65
Les cibles multiples.....	66
Jets pour blesser et figurine Bloquée	66
Gestion des blessures et retrait des pertes	66
Les positions défensives	67
Défendre une barrière.....	67
Charger une figurine derrière une barrière.....	67
Frapper à travers une barrière	68
Les positions surélevées	68
Le Moral.....	69
Réaliser un test de Moral	69
Quand réaliser un test de Moral ?.....	69
Armée Démoralisée	69
Les Champions	70
L'Invulnérabilité	70
Le Baroud d'Honneur	70
La Cavalerie et les Motos	71
Cavalerie/Moto et Mouvement.....	71
Cavalerie/Moto et Tirs.....	71
Cavalerie/Moto et Duels.....	71
Attaque supplémentaire	72
Projeter au sol	72
Combattre à travers une barrière.....	72
Cavalerie/Moto et Objectifs	72
Les Marcheurs	73

<i>Marcheurs</i> et Mouvement	73
<i>Marcheurs</i> et Tirs.....	73
<i>Marcheurs</i> et Duels	73
Les Monstres	74
<i>Monstre</i> et Mouvement	74
Embarquer et Débarquer des passagers	74
<i>Monstres</i> et Tirs.....	75
<i>Monstres</i> et Duels.....	75
Monstres et Cavalerie.....	75
<i>Monstres</i> et gestion des blessures	75
La Panique	75
Les Véhicules Avancés	76
<i>Véhicule</i> et Mouvement	76
Le Blindage	76
<i>Véhicule</i> et Tirs.....	76
<i>Véhicules</i> et Duels.....	78
Les Armes de Siège	79
<i>Armes de Siège</i> et Servants	79
<i>Armes de Siège</i> et Mouvement	79
<i>Armes de Siège</i> et Tir	79
<i>Armes de Siège</i> et Duels	80
Les Règles Spéciales	81
Les Scénarios	90
Taille de la Partie.....	90
Marqueurs d'Objectifs.....	90
Table rase !	91
Massacre !	91
Scénario 1 : Le Grand Choc.....	92
Scénario 2 : Recherche et Destruction	93
Scénario 3 : Conquête	94
Scénario 4 : Embuscade.....	95
Scénario 5 : Escalade	96
Scénario 6 : Protection de VIP	97
Les Marqueurs d'Explosion	98
Les Références	99
Les Rangs de <i>Champion</i>	99
Les Tableaux de Référence	99

Tableau des Socles.....	99
Tableau des Renforts	99
Tableau de Franchissement.....	100
Tableau d'Escalade	100
Tableau de Saut	100
Tableau des Sorts de la Lumière.....	101
Tableau des Sorts des Ténèbres.....	102
Tableau des Dommages de Véhicules	103
Tableau de Déviation	103
Liste des Ordres.....	104
Liste des Actions d'Eclat de la Phase de Commandement	105
Liste des Actions d'Eclat de la Phase de Tir	105
Liste des Actions d'Eclat de la Phase de Duel.....	106

Votre aventure par-delà les Etoiles débute !

Beyond the Stars (BtS) a pour but de recréer des escarmouches entre armées aux stades d'évolution différents, permettant de mélanger aussi bien des gammes de figurines de fantasy et de science-fiction que d'autres retraçant différentes périodes historiques de l'humanité. Ce livret compile les règles de base afin de permettre à vos légions de s'affronter sur le champ de bataille, et à l'issue de connaître leur apogée... ou un déclin irréversible.

Ce manuel permet de passer en revue les différentes mécaniques de jeu permettant d'animer vos figurines dans l'univers de Beyond the Stars. Elle recense le fonctionnement des tours de jeu, des différentes phases qui les constituent ainsi que certaines règles spéciales reflétant certaines compétences ou situations spécifiques qui peuvent être rencontrées en cours de partie.

Le Manuel des règles est accompagné de Tomes des Civilisations, regroupant les profils pour les figurines qui peuvent composer vos armées.

Le matériel de jeu

Beyond the Stars, en tant que jeu de figurines, a pour outil principal... des figurines, en modèle réduit. Si le jeu est pensé pour des figurines allant de 25 à 32 mm, libre aux adversaires du jour de s'accorder sur le format qui leur convient le plus.

Une fois vos armées rassemblées, une surface de jeu sera nécessaire. La taille de cette surface est un **carré de 120 centimètres (cm) de côté**. En mesure anglo-saxonne, cela correspond à des surfaces de 48 pouces (ps). Si vous avez besoin, partez du principe qu'un pouce équivaut à 2,5 centimètres.

Pour garnir cette surface de jeu, des décors sont recommandés. La nature de ces décors peut varier, l'idée étant qu'ils collent à l'histoire racontée par le duel du jour. D'une contrée bucolique aux ruines d'une cité industrielle en passant par une forêt tropicale ou une steppe aride, tout est bon à prendre. Idéalement, **il est suggéré de couvrir la table de décors à hauteur de 33% de la surface de jeu.**

Pour mesurer les distances nécessaires à la réalisation de vos figurines, un mètre mesureur sera nécessaire. Les distances présentées dans Beyond the Stars seront **en centimètres**. Les joueurs peuvent, s'ils le souhaitent, les adapter en pouces.

Enfin, pour faire aboutir les actions de vos figurines, des dès seront requis. **Des dès à 6 faces** sont utilisés dans Beyond the Stars.

Les principes du jeu

Cette partie rappelle les éléments de base de Beyond the Stars, à garder en tête pour le reste de la lecture de cet ouvrage.

La Règle d'Or

Dans un jeu qui a le souhait de faire cohabiter les nombreuses gammes de figurines existantes, avec un certain nombre de règles spéciales et de décors spécifiques pour retranscrire la richesse de ce hobby, il arrivera lors de certaines parties que vous vous posiez une question à laquelle les règles de ce manuel ne répondent pas directement, ou que vous n'interprétiez pas un point précis de la même manière que votre adversaire.

Face à ce genre de situation, la meilleure solution reste d'interpréter la règle d'une manière cohérente, et équitable pour les joueurs dans la mesure du possible. Ce jeu est surtout l'occasion de partager un moment convivial et rempli de fair-play, bon remède à la majorité des situations conflictuelles.

Si vous et votre adversaire n'arrivez malgré tout pas à vous mettre d'accord, vous pouvez désigner l'un des deux joueurs comme le « Joueur A » et l'autre le « Joueur B », puis lancez simplement un dé pour décider qui va trancher. Sur un 1-3, c'est le joueur A qui décide, et sur un 4-6, c'est le joueur B. Ainsi, vous pourrez vite retourner à votre partie en laissant derrière vous ce désagrément. Une fois la bataille terminée, vous pourrez débattre de nouveau de ce point de règle pour arriver à un consensus pour les parties suivantes.

Car, finalement, la vraie Règle d'Or est de passer un bon moment entre ami(e)s.

Le tour

Une partie de Beyond the Stars se structure autour d'une série de tours de jeu, dont le nombre varie selon le temps accordé à la partie et les conditions de fin associées aux différents scénarios.

Un tour se constitue autour de six phases :

- **La Phase d'Initiative**, les joueurs lancent chacun un dé pour déterminer quel joueur débutera chaque phase de ce tour.
- **La Phase de Commandement**, durant laquelle les **Champions** peuvent, s'ils en ont la capacité, lancer des Ordres qui affecteront le reste du tour. Le joueur qui a obtenu l'initiative peut désigner un premier **Champion** pour tenter de lancer un Ordre. Son adversaire peut ensuite tenter de lancer lui aussi un Ordre avec un de ses propres **Champions**. Les joueurs alternent ainsi jusqu'à ce que toutes les déclarations d'Ordres aient été tentées.
- **La Phase de Mouvement**, durant laquelle les joueurs auront la possibilité de déplacer leurs figurines, ce qui inclut les charges, mais également de lancer des sorts dans le cas des Mages. Le joueur ayant l'initiative peut bouger ses figurines et lancer ses sorts en premier. Lorsqu'il a terminé, son adversaire peut faire de même.
- **La Phase de Tir**, durant laquelle les joueurs auront l'occasion de faire parler la poudre...ou, à défaut, les volées de flèches. Le joueur ayant l'initiative peut réaliser l'ensemble des tirs qu'il est autorisé à faire. Lorsqu'il a terminé, son adversaire peut faire de même.

- **La Phase de Duel**, durant laquelle les joueurs pourront résoudre les combats engagés lors de la Phase de Mouvement. C'est aussi durant cette phase que sont déclarées et réalisées les Actions d'Éclat. Le joueur qui a obtenu l'initiative peut désigner un premier **Champion** pour tenter de lancer une Action d'Éclat. Son adversaire peut ensuite tenter de lancer lui aussi une Action d'Éclat avec un de ses propres **Champions**. Les joueurs alternent ainsi jusqu'à ce que toutes les déclarations d'Actions d'Éclat aient été tentées. Ensuite, le joueur ayant l'initiative choisit l'ordre de résolution des duels.
- **La Phase de Fin**, où tous les effets qui doivent prendre fin à la fin du tour (sorts, Ordres, Actions d'Éclat, ...) s'achèvent. C'est aussi à cet instant que la Démoralisation des armées est vérifiée. Les joueurs peuvent alors se mettre en condition pour commencer un nouveau tour.

Les dés

Les jets de dés que vous allez faire vont déterminer l'efficacité de vos figurines dans leurs actions. Dans ce jeu, nous utilisons des dés à 6 faces. Parfois, il arrive que les jets de dés reçoivent des modificateurs (comme +1 ou -1). Cela ne pourra pas emmener la valeur du dé au-delà de 6 ni en deçà de 1.

Par ailleurs, des situations pourront vous amener à relancer un ou plusieurs dés. Chaque joueur ne peut relancer un même dé qu'une seule fois par tour (à moins qu'il ne soit « cassé ») et le dernier résultat obtenu remplace le précédent, même s'il est moins bon. Si une figurine peut relancer des dés pour plusieurs règles spéciales, elle peut relancer un dé pour une règle spéciale et attendre le résultat avant de relancer d'autres dés pour les autres règles spéciales. En revanche, si une seule et même règle spéciale permet à une figurine de relancer plusieurs dés, alors toutes les relances doivent être faites en même temps.

Lorsqu'il est fait mention de « dés cassés », il s'agit de situations où les dés n'atterrissent pas complètement à plat ou hors de la table de jeu. Dans cette situation, les deux joueurs se mettent d'accord pour relancer les dés. En cas de litige, appliquez la technique de la « Tour de la Vérité » : poser un second dé sur le sommet du dé litigieux. Si le dé du dessus se maintient sur le dé du dessous, alors le résultat du dé du dessous s'applique. Si le dé du dessus ne peut pas garder sa position, alors le joueur peut relancer le dé. N'hésitez pas à vous munir d'une boîte vide ou d'une piste de dés pour éviter ce problème.

A travers les différentes actions réalisées dans *Beyond the Stars*, des abréviations seront utilisées pour expliquer quel type de dés doit être lancé et comment appliquer le résultat. Ainsi, lorsque la mention D6 apparaît, il s'agit tout bonnement d'un simple dé à 6 faces.

Parfois, il sera indiqué de lancer 1D3. À ce moment, vous jetterez un dé à 6 faces et vous diviserez le score par 2, arrondi au supérieur. Cela signifie qu'un score de 1-2 donnera 1, un score 3-4 donnera 2 et 5-6 donnera 3.

Enfin, lorsque vous trouverez la variable XD6, cela signifie que vous devez jeter autant de dés à six faces en même temps que l'indique le chiffre « X » et, sauf mention contraire, additionner les résultats de tous les dés jetés. Dans le cas par exemple de 2D6, il faudra donc jeter deux dés à six faces, pour obtenir un résultat compris entre 2 et 12.

A noter ! – Jets naturels

Certaines règles spéciales spécifieront des effets en cas d'un jet avec un score « X naturel » où « X » est un chiffre du dé. Cela signifie que le score du dé doit être égal à la valeur « X » sans être modifié par quelconque moyen (bonus pour blesser, ...).

En cas de relance, le résultat de la relance est tout de même considéré comme un jet naturel.

Les caractéristiques

Pendant une partie, certaines caractéristiques peuvent être augmentées jusqu'à un maximum ou diminuer jusqu'à un minimum, du fait d'actions particulières ou de règles spéciales.

Le Combat, la Force, la Défense et le Moral peuvent monter jusqu'à une valeur de 10 et être réduites jusqu'à un minimum de 1.

Si une règle vous dit de diviser par deux une caractéristique, ce sera toujours arrondi au supérieur, sauf si la règle dit spécifiquement le contraire.

Lignes de vue

À beaucoup de moments pendant la partie, vous devrez déterminer si une figurine peut voir sa cible. La meilleure manière de faire est de se pencher au niveau des yeux de la figurine et de vérifier si elle peut voir tout ou partie de sa cible. C'est la ligne de vue.

Si pour quelconque raison, vous ne pouvez pas vous pencher au niveau des yeux de la figurine, tracez une ligne entre la figurine et la cible à l'aide de votre mètre ruban ou réglette.

Une figurine a toujours une ligne de vue sur elle-même. Certaines figurines sont incluses avec des éléments de décors ou autres objets sur leur socle ; lorsque c'est le cas, considérez que ces objets n'obstruent jamais la ligne de vue.

Dans le cadre de la narration et du déroulement de la bataille, il faut partir du principe que les figurines sont animées et réalisent de multiples actions. C'est pourquoi **La ligne de vue doit être tracée à partir des yeux du tireur**, et doit permettre de voir la tête, le torse et/ou les jambes de la cible. Parfois, tout ce qui peut être visible d'une figurine est une arme, une antenne, une bannière ou tout autre ornement qu'il porte (y compris ses bras, ses ailes et sa queue, même s'ils font techniquement partie de son corps). Dans ces cas, la figurine n'est pas visible, et ce afin de s'assurer que les figurines ne soient pas pénalisées par son matériel.

Il est normal de vérifier les lignes de vue avant de réaliser une action. En cas de doute sur l'existence ou non d'une ligne de vue, référez-vous à la Règle d'Or !

Mesurer

Pendant la partie, vous serez amenés à mesurer les distances à travers le champ de bataille, que ce soit pour bouger une figurine ou pour vérifier une distance jusqu'à une cible.

Toutes ces mesures sont en centimètres, et vous pouvez utiliser n'importe quel mètre ou règle tant que celui-ci mesure bien en centimètres. Pour mesurer la distance entre les figurines, les cas spécifiques seront détaillés dans la présentation des différentes phases. En l'absence de précisions, prenez toujours en compte les points les plus proches de leur socle. Ignorez tout élément de décor ou élément de soclage.

Une figurine est toujours considérée comme à portée d'elle-même.

Pendant la partie, vous pouvez mesurer autant de fois que vous voulez et quand vous voulez. Et, en cas de doute sur une mesure... appliquez la Règle d'Or bien sûr !

A noter ! – Mesures et lignes de vue

Dans Beyond the Stars, vous pourrez être amené à constater des lignes de vue en prenant en compte les membres d'une figurine, mais dont vous devrez prendre la mesure par rapport au socle de la cible ou d'une partie spécifique de la figurine (voir encadré suivant). La ligne de vue et la mesure sont bien à distinguer.

A noter ! – Figurines sans socles

Dans Beyond the Stars, arrivera probablement une partie où vous jouerez/affronterez des figurines sans socles (**Arme de Siège, Marcheur, Monstres, Véhicules, ...**). Ces cas de figures seront expliqués dans les chapitres dédiés. Retenez simplement que dans ce cas de figures, les mesures sont réalisées avec comme référence le point proéminent du tronc de la figurine (torse et/ou tête) le plus proche de la cible.

Mots-clefs

Chaque figurine dans l'univers de Beyond the Stars possède une série de mots-clefs juste en dessous de son nom. **Ces mots-clefs indiquent des informations importantes pour la figurine (Faction, Espèce, Type, ...).**

A noter ! – Le Mot-clef *Mixte*

Dans Beyond the Stars, vous pourrez être amené à jouer ou à affronter des figurines dont le mot-clef d'espèce est « **Mixte** ». Il s'agit de profils représentant une certaine diversité d'espèces (mercenaires galactiques, ...). Dans cette situation, le mot-clef **Mixte** est considéré comme désignant une espèce à part entière.

Des règles contiendront des mots et des phrases en **gras italique** ; cela vous permettra d'identifier quelles figurines seront affectées par cette règle (en fonction de leurs mots-clefs).

A noter ! – *Cavalerie/Motos* et mots-clefs

Si une figurine d'*Infanterie* peut s'acheter une monture dans ses options, alors elle remplace le mot-clef *Infanterie* par le mot-clef *Cavalerie*.

Si, dans la section « Armure » de la monture, il est précisé qu'il s'agit d'une Moto, alors la figurine remplace plutôt le mot-clef *Infanterie* par le mot-clef *Moto*.

Des règles peuvent lister plusieurs mots-clefs différents. Dans ce cas, une figurine doit avoir tous les mots-clefs listés pour être affectée.

Figurines éjectées

Certaines habilités ou règles spéciales vont repousser directement une figurine d'une autre (à noter qu'une figurine « éjectée » est à distinguer d'une figurine « repoussée »). Dans un tel cas, tracez une ligne imaginaire du centre du socle de la première figurine jusqu'au centre du socle de la cible. C'est la direction que doit suivre la figurine éjectée.

En voilà un beau jouet !

Du fait de la grande variété des gammes de figurines existantes, les profils intégrés dans Beyond the Stars cherche à généraliser certains archétypes, tout en laissant la capacité aux joueurs d'adapter à l'équipement de la figurine utilisée. Il est important de bien s'accorder avec son adversaire sur le matériel utilisée par la figurine, en accord avec les options possibles pour le profil utilisé. En copiant les camarades anglo-saxons, la règle par défaut est appelée « What You See Is What You Got » (ou WYSIWYG) : les armes et équipements utilisés par la figurine doivent être visible sur celle-ci. Mais libre aux joueurs de s'accorder différemment, le principal étant de ne pas créer de confusion.

Il en va de même pour la distinction entre les chefs et les troupes. Les *Champions* doivent pouvoir être identifiables sur le champ de bataille.

Devoir ou ne pas devoir, pouvoir ou ne pas pouvoir... en voilà de bonnes questions

Il peut arriver que dans une bataille de Beyond the Stars, l'interaction entre plusieurs règles spéciales pose souci, avec des cas où une première règle oblige une figurine à réaliser une action alors qu'une seconde l'en empêche. Dans ce cas de figure, l'interdiction prend le dessus sur l'obligation.

En revanche, un point est à noter : si une interdiction n'est pas explicitement indiquée, alors vous pouvez réaliser l'action souhaitée.

Rassembler une armée

Pour commencer une partie de Beyond the Stars, vous devez rassembler une formation de combattants et de combattantes menée par de valeureux(es) chef(fes). Ces troupes sont issues de l'une des quatre Civilisations suivantes :

- Les Fragments de l'Humanité
- Les Homo Nexus
- Les Mondes Perdus
- Les Exogènes

Les quatre Civilisations sont détaillées chacun dans leur Tome. Pour résumer ici, ces Civilisations sont divisées en différentes Factions, chaque Faction représentant un type de société particulier, avec un bonus de Faction, des profils d'unité et un arsenal qui leur est propre.

Les profils d'unité

Un profil d'unité correspond à ceci :

Guerrier Tribal

5 pts

Mots-clefs : *Tribus des Confins, Humain, Guerrier, Infanterie, Commun*

Mvt	CC	CT	F	D	A	PV	Mo
15 cm	4	5+	4	3	1	1	3

Taille de socle : 25mm.

Armure par défaut : Pas d'armure. Peut être améliorée jusqu'à l'armure lourde.

Inventaire : Désarmé. Cette figurine peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Tribus des Confins*.

Cette figurine peut également prendre jusqu'à 1 *Monture* dans le *Bestiaire des Confins*.

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Déloyal = +1 pt
- Forestier = +1 pt
- Montagnard = +1 pt
- Tirs empoisonnés = +1 pt
- Tirs enflammés = +1 pt
- Archer Emérite = +2 pts
- Costaud = +2 pts

Règles spéciales : /

En le décortiquant plus en détail :

Guerrier Tribal → Correspond au nom du profil, afin de pouvoir identifier la figurine sur la table et dans la liste d'armée.

Mots-clefs → Série de mots permettant de savoir si la figurine est concernée par des effets ou des règles spéciales. Pour plus de détails, voir le chapitre « Les principes du jeu ».

Tableau des statistiques → Indique les aptitudes de la figurine sur le champ de bataille afin de réaliser les différentes actions possibles. Dans le détail :

Mvt = correspond au mouvement maximal de base autorisé pour la figurine lorsqu'elle est autorisée à se déplacer (notamment dans la Phase de Mouvement), hors modifications liées à des règles spéciales ou des équipements. Mesure en centimètres.

CC = correspond à la Capacité de Combat, hors modifications liées à des règles spéciales ou des équipements. Sert par exemple lors de la Phase de Duel, pour départager les combats.

CT = correspond à la Capacité de Tir, hors modifications liées à des règles spéciales ou des équipements. Sert par exemple lors de la Phase de Tir. La Mention « - » indique que la figurine ne peut pas utiliser d'arme de tir.

F = correspond à la Force de base de la figurine, hors modifications liées à des règles spéciales ou des équipements. Peut servir pour différents tests, mais aussi lors de la Phase de Combat pour les jets de blessure.

D = correspond à la Défense de base de la figurine, intégrant le bonus d'armure de la figurine si celle-ci en possède une par défaut. Sert par exemple pour les jets de blessure réalisés contre la figurine.

A = correspond à l'Attaque de la figurine, hors modifications liées à des règles spéciales ou des équipements. Indique notamment le nombre de dés jetés par la figurine durant la Phase de Combat. Pour les tirs, voir la valeur d'Attaque du profil de l'arme de tir utilisée par la figurine. La mention « - »,

PV = correspond au nombre de Points de Vie de la figurine. Cette valeur indique le nombre de blessures que la figurine peut encaisser avant d'être retirée de la table de jeu.

Mo = correspond au Moral de la figurine. Cette valeur sert de référence pour des tests de Moral, mais aussi pour le lancement d'Ordres ou d'Actions d'Eclat pour les Champions.

Taille de socle → Correspond à la longueur du diamètre ou du bord le plus long pour le socle à utiliser sur la figurine. La forme de ce socle (rond, carré, ovale, ...) est laissée à l'appréciation du joueur. La taille peut également être modifiée selon certaines règles (voir chapitre « Les Socles »).

Armure par défaut → Indique le niveau d'armure de la figurine au départ. Le bonus d'armure de celui-ci est déjà intégré dans le profil. Permet également de savoir jusqu'à quel rang d'armure celle-ci peut être améliorée avant le début de la partie. Pour plus de détails, voir chapitre « Matériel de guerre ».

Inventaire → Indique quel équipement (arme, objets) possède la figurine au départ, et ce qu'elle peut acquérir avant le début de la partie. Pour plus de détails, voir chapitre « Matériel de guerre ».

Règles spéciales → Permet de connaître les règles spéciales liées spécifiquement au profil de la figurine. Sauf contre-indication, celles-ci se cumulent avec les règles de Civilisation et certaines règles spéciales des alliés alentours. Si la règle spéciale n'est pas explicitée dans le profil, le détail est disponible dans le chapitre « Règles Spéciales ».

Améliorations → Permet de connaître les améliorations (nouvelles règles spéciales facultatives, ...) dont peut faire l'objet une figurine suivant ce profil. Le coût de l'amélioration est indiqué à ce même endroit.

A noter ! – Les Profils de *Champions*

Dans le cas des profils des *Champions*, trois mentions s'ajoutent :

- **Rang** → Indique le nombre de *Guerriers* qui peuvent être intégrés dans l'unité de combat du Champion lors de la construction de la liste d'armée. Plus de détails dans la suite de ce chapitre, partie « Les unités de combat ».
- **Ordres** → Indique le nombre d'*Ordres* que le Champion peut choisir d'intégrer dans son profil. Il pourra les choisir dans le tableau des Ordres Communs ou de Faction. Voir plus de détail dans le chapitre « Champion ».
- **Actions d'Éclat** → Indique le nombre d'*Actions d'Éclat* que le Champion peut choisir d'intégrer dans son profil. Il pourra les choisir dans le tableau des Ordres (voir chapitre « La Phase de Commandement »)

A noter ! – Les Sorts

Certains profils (principalement de *Champions*), indique le nombre de *Sorts* que la figurine peut choisir d'intégrer dans son profil. Il pourra les choisir dans le tableau des Sorts de la Lumière et/ou des Ténèbres. Voir plus de détail dans le chapitre « La Magie ».

Dans le cas des **Véhicules**, le profil correspondra à ceci :

Tank expérimental

40 pts

Mots-clefs : *Forteresses Egarées, Humain, Véhicule, Commun*

Mvt	CT	Blindage Avant	Blindage de Flanc	Blindage Arrière
20 cm	4+	11	10	10

Equipage : 1 *Equipage*.

Blindage par défaut : Blindage léger frontal, pas de blindage de flanc, pas de blindage arrière. Le blindage frontal peut être amélioré jusqu'au blindage standard. Le blindage de flanc être amélioré jusqu'au blindage léger.

Inventaire : Le Tank Expérimental peut avoir, en *Equipement frontal*, une des options suivantes :

- Jusqu'à une *Gatling portative*
- Jusqu'à un *Canon à boulets légers*
- Jusqu'à un ou un *Canon à boulets lourds*

Si tel est le cas, est automatiquement ajouté un **Equipage**.

Le Tank Expérimental peut avoir, en *Equipement central*, une des options suivantes :

- Jusqu'à une *Gatling portative*
- Jusqu'à un *Canon à boulets légers*
- Jusqu'à un *Canon à boulets lourds*
- Jusqu'à un *Obusier*

Si tel est le cas, est automatiquement ajouté un **Equipage**.

Le Tank Expérimental peut également avoir des *Equipements de tir* (hors *Gatling portative*, *Canon à boulets légers*, *Canon à boulets lourds* et *Obusier*) en *Equipement frontal*. Si tel est le cas, est automatiquement ajouté un **Equipage** pour chaque *Equipement de tir* ajouté.

Le Tank Expérimental peut également avoir des *Equipements de tir* (hors *Gatling portative*, *Canon à boulets légers*, *Canon à boulets lourds* et *Obusier*) en *Equipement central*. Si tel est le cas, est automatiquement ajouté un **Equipage** pour chaque *Equipement de tir* ajouté.

Améliorations : /

Règles spéciales : /

Equipage → Indique le nombre de figurines incluses dans le profil du véhicule, dédiée exclusivement à son fonctionnement. Pour les détails, voir le Chapitre « Les Véhicules Avancés ».

Capacité de transport → Ne concerne que les **Véhicules** et les **Monstres** ayant le mot-clef **Transport** dans leur profil. Indique le nombre de figurines qui peuvent grimper en tant que passager. A noter que certaines figurines peuvent prendre plus de places au sein des transports. Pour les détails, voir le Chapitre « Les Véhicules Avancés » et « Les Monstres ».

Blindage par défaut (avant/de flanc/arrière) → Indique le niveau de blindage du véhicule au départ. Le bonus de blindage de celui-ci est déjà intégré dans le profil selon la partie du véhicule concernée. Permet également de savoir jusqu'à quel rang chaque partie du blindage peut être améliorée avant le début de la partie. Pour plus de détails, voir le chapitre « Les Véhicules Avancés ».

Dernier type de profil existant, les **Armes de Siège** :

Catapulte

50 pts

Mots-clefs : *Tribus des Confins, Arme de siège, Commun*

Portée	F	Pen.	D	PV	Type de tir
120 cm	4	-	6	3	Artillerie légère

Servants : 2 Guerriers des Confins (Désarmé, sans armure). Toute figurine liée à cette arme de siège ajoute le mot-clef **Servant** dans son profil.

Armure par défaut : Chaque **Servant** peut améliorer son armure jusqu'à l'armure lourde.

Inventaire : Vous pouvez ajouter des Guerriers des Confins sans limite de nombre (pour le coût d'un Guerrier des Confins et les informations relatives à celui-ci, voir profil éponyme). Il peut améliorer son Armure jusqu'à l'armure lourde.

Chaque **Servant** peut choisir des *Equipements de tir*, des *Equipements de mêlée* et des *Equipements de soutien* dans l'*Arsenal des Tribus des Confins*.

Vous pouvez ajouter jusqu'à 1 Vétéran des Confins (pour le coût d'un Vétéran des Confins, voir profil éponyme).

Améliorations : Cette figurine peut obtenir les règles spéciales suivantes :

- Tirs enflammés = +10 pts

Règles spéciales : /

La différence notable sur ce type de profil est le tableau des statistiques. Cela sera développé dans le chapitre « Les Armes de Siège », mais retenez simplement qu'elles serviront lorsque le/les **Servants** utilisera l'arme pour tirer.

Les Unités de Combat

Votre armée, en préparation de la bataille à venir, est un regroupement d'Unités de Combat. Qu'il s'agisse d'une bande de pillards en haillons ou d'une section d'infanterie disciplinée, une Unité de Combat « classique » est constituée de la même manière : **un Champion accompagné par des Guerriers**. « Classique », car chaque figurine de **Monstre**, **Véhicule non-Transport**, **Marcheur** et **Arme de Siège** forme sa propre Unité de Combat (voir chapitres associés).

Une même Unité de Combat peut intégrer différents profils issus de la même Faction. En revanche, et sauf indication contraire, **un Champion issu d'une Faction ne peut mener que des Guerriers issus de la même Faction**.

Pour connaître le nombre de **Guerriers** qui peuvent intégrer l'Unité de Combat du **Champion**, la réponse viendra du Rang associé au **Champion** en question. Le Rang indiquera en effet le nombre d'emplacements disponibles au sein de l'Unité de Combat.

Les Rangs sont les suivants :

- 1) **Champion Extraordinaire** = peut mener jusqu'à 15 **Guerriers** dans son Unité de Combat.
- 2) **Champion Charismatique** = peut mener jusqu'à 12 **Guerriers** dans son Unité de Combat.
- 3) **Champion Classique** = peut mener jusqu'à 10 **Guerriers** dans son Unité de Combat.
- 4) **Champion Emergent** = peut mener jusqu'à 6 **Guerriers** dans son Unité de Combat.
- 5) **Jeune Prodiges** = ne peut pas mener de **Guerriers**, mais peut intégrer l'Unité de Combat d'un autre **Champion** comme s'il était un **Guerrier**.

Par ailleurs, et en plus des emplacements évoqués précédemment, une Unité de Combat peut se voir assigner un **Véhicule** ou un **Monstre**, à la condition que celui-ci ait le mot-clef **Transport** dans son profil. Tout ou partie des figurines de l'Unité de Combat peuvent ainsi commencer la bataille dans le **Transport** (ou le **Monstre**), en accord avec sa capacité de Transport et que les figurines embarquées aient le mot-clef **Infanterie**. En effet, du fait de la notion d'autonomie des figurines, la capacité de transport du **Véhicule** ou du **Monstre** n'interfère pas ici (pour plus de détails sur la capacité de transport, voir les chapitres « Monstres » et « Véhicules Avancés »).

Exemple 1 – Formation d'une Unité de Combat

Camarade A choisit de former une première Unité de Combat en sélectionnant comme premier **Champion** un Prince de la Forteresse. Son profil indique qu'il est un Champion Classique. Cela signifie qu'il pourra donc avoir jusqu'à 10 **Guerriers** dans son Unité de Combat, plus un **Véhicule** avec le mot-clef **Transport**.

A noter ! – La notion d'Unité de Combat sur le champ de bataille et l'autonomie des figurines

Dans le contexte de Beyond the Stars, la notion d'Unité de Combat concerne avant tout la construction de la liste d'armée et le déploiement sur le champ de bataille. Pour les événements se déroulant sur la table de jeu (mouvement, tir, ...), chaque figurine possède son autonomie, et n'est pas contrainte par des notions de cohérence d'unité dans ses actions.

Suivant ces modalités de construction d'une Unité de Combat, vous pouvez intégrer autant d'Unités de Combat, et par extension autant que figurines que le format de points annoncé en amont de l'affrontement le permet. Dans Beyond the Stars, **les formats recommandés se situent entre 500 et 1000 points** (pts), mais libre aux joueurs de s'accorder sur un format conforme à leurs désirs.

A noter ! – Les Champions dans la construction de liste

Chaque joueur doit avoir au moins un **Champion** dans sa liste d'armée, y compris dans le cadre de parties multi-joueurs (2 contre 2, ...). Dans le cadre des Alliances (voir ci-dessous), chaque partie de l'alliance doit intégrer au moins un **Champion**.

A noter ! – Les figurines non-Guerriers dans la construction de liste

Pour les **Monstres** et **Véhicules** n'ayant pas le mot-clef **Transport**, ils ne peuvent être intégrés dans une Unité de Combat parmi les **Guerriers**, puisque n'ayant pas eux-mêmes le mot-clef en question. Chacun forme une unité séparée.

Il en est de même pour les **Marcheurs** et les **Armes de Siège**. Comme les **Monstres** et les **Véhicules non-Transport**, ils constituent une Unité de Combat à part entière. Les **Servants** de l'**Arme de Siège** comptent comme faisant partie de l'Unité de Combat.

Les **Monstres**, les **Marcheurs** et les **Véhicules (Transport ou non)** comptent comme une seule figurine au regard du seuil de démoralisation (quel que soit le nombre de membres d'**Equipage**).

L'**Arme de Siège** en tant que telle n'est pas considérée comme une figurine au regard du seuil de démoralisation. En revanche, les **Servants** sont comptabilisés dans le seuil de démoralisation de l'armée.

Les Alliances

Les histoires se déroulant dans l'univers de Beyond the Stars sont nombreuses, et un nombre incommensurable de destins sont bouleversés par des guerres agitant parfois des systèmes stellaires entiers.

Pour symboliser ces événements hors du commun, il est parfois possible de former une Alliance au sein d'une même armée. On parle dans ce cas d'un « contingent principal » pour votre Faction principale, et d'un « contingent allié » pour la Faction avec laquelle vous souhaitez vous allier. Cependant, **vous ne pouvez intégrer qu'un seul contingent allié au sein de votre armée.**

Cependant, ces alliances ne sont pas chose fréquente, et symbolise un moment charnière dans l'Histoire, que ce soit à l'échelle local ou galactique. De ce fait, **toute Alliance entraîne à la perte du Bonus de Faction pour le contingent allié. Seul le Bonus de Faction du contingent principal est appliqué.**

Dans ce cas de figure, certains pans de l'Humanité, dans leur quête éternelle de savoir ou dans leur volonté de renouer avec l'Empire d'antan, peuvent être amenés à renouer avec des planètes colonisées mais à l'avancée technologique inférieure.

Pour symboliser cet état de fait, **si votre contingent principal provient d'une Faction appartenant à la Civilisation des Fragments de l'Humanité, vous pouvez inclure des Unités de Combat issues d'une autre Faction des Fragments de l'Humanité à hauteur de 33% du format joué.**

Par ailleurs, certaines planètes, ou des continents spécifiques, voient des populations humaines évoluer différemment. Ces populations sont intégrées aux sociétés « humaines » de manière variable, selon le contexte et les échanges déjà existants.

Pour symboliser cet état de fait, **si votre contingent principal provient d'une Faction appartenant à la Civilisation des Fragments de l'Humanité, vous pouvez inclure des Unités de Combat issues d'une Faction des Homo Nexus à hauteur de 25% du format joué.** De la même manière, **si votre contingent principal provient d'une Faction appartenant à la Civilisation des Homo Nexus, vous pouvez inclure des Unités de Combat issues d'une Faction de la Civilisation des Homo Nexus ou des Fragments de l'Humanité à hauteur de 25% du format joué.**

Enfin, dans les systèmes solaires très isolés, certaines sociétés ont tellement évolué qu'il est aujourd'hui difficile de savoir si elles sont encore qualifiables de « humaines » ou non.

Pour symboliser cet état de fait, **si votre contingent principal provient d'une Faction appartenant à la Civilisation des Mondes Perdus, vous pouvez inclure des Unités de Combat issues d'une Faction des Mondes Perdus à hauteur de 25% du format joué.**

Concernant les Exogènes, leur appartenance à telle ou telle société ou espèce est issu d'un travail plus ou moins méticuleux des chercheurs humains. Quoiqu'il en soit, les échanges sont très ponctuels et peu est à ce jour connu des interactions entre les différents peuples Exogènes identifiées.

Pour symboliser cet état de fait, **si votre contingent principal provient d'une Faction appartenant à la Civilisation des Exogènes, il ne peut pas effectuer d'Alliances.**

Le Général

Lors de la construction de votre liste, il sera nécessaire de désigner le **Général** de votre armée, l'officier en charge de mener vos légions à la victoire. Pour ce faire, cela se fait en trois temps :

- 1) Si votre armée n'inclut qu'une seule figurine avec le mot-clef **Champion**, celle-ci est automatiquement désignée comme Général de votre armée.
- 2) Si votre armée inclut plusieurs **Champions**, celui dont le Rang est le plus élevé est automatiquement désigné Général de votre armée.
- 3) Si votre armée inclut plusieurs **Champions** au Rang similaire, vous pouvez choisir parmi ceux-ci lequel sera le Général de votre armée.

Être **Général** est un statut particulier, et un grand pouvoir implique de grandes responsabilités. Le **Champion** ainsi désigné ajoute le mot-clef **Général** à son profil, ce qui servira selon le scénario joué (pour plus de détails, voir le chapitre « Scénarios »). En outre, le **Général** ajoute immédiatement 3 emplacements de **Guerriers** supplémentaires dans son Unité de Combat.

Exemple 2 – Désignation du *Général*

Camarade B construit sa liste d'armée des Tribus des Confins, est a intégré deux Ducs des Confins et un Chevalier des Confins. Les deux Ducs des Confins sont des Champions Charismatiques, et le Chevalier un Champion Classique. Le Chevalier ne peut donc pas être le Général de l'armée. Camarade B choisit l'un de ces deux Ducs des Confins pour devenir son **Général**. Le Duc des Confins désigné **Général** peut désormais mener 15 **Guerriers** dans son Unité de Combat (12 pour le Rang de Champion Héroïque + 3 pour le statut de **Général**).

A noter ! – Désignation du Général et Alliances

Si votre armée inclut une Alliance, le *Champion* au Rang le plus élevé dans le contingent principal est prioritaire par rapport au **Champion** du même rang dans le contingent allié pour devenir **Général**. Cependant, si le **Champion** au rang le plus élevé dans l'armée fait partie du contingent allié, c'est bel et bien lui qui est désigné **Général**, quand bien même il ne fait pas partie du contingent principal.

Les Socles

Dans l'univers de Beyond the Stars, il existe presque autant de doctrines autour de l'art de la guerre que de planètes ayant perdu contact avec la Terre. Le choc des cultures peut donc conduire à des situations uniques où, au-delà des armées, ce sont deux visions de la stratégie et de la tactique qui s'affrontent. Pour refléter cela, Beyond the Stars se veut être un jeu où les différentes tailles et formes de socles doivent également pouvoir coexister.

Forme du socle

Que le socle utilisé pour la figurine soit rond, carré, ovale, hexagonal, ... il est tout à fait possible de jouer la figurine concernée sans égard à la forme. Les avantages et inconvénients de chaque forme sont considérés à la marge dans Beyond the Stars. Ce qui importe, c'est la taille de celui-ci.

Taille du socle

Dans Beyond the Stars, la plupart des profils mentionne un Niveau de taille de socle associé, ou « Niveau de Socle » (sauf dans le cas des **Monstres**, **Armes de Siège** et **Véhicules**, mais qui seront également traités dans ce chapitre). Ce Niveau indique une fourchette de taille de socle possible pour la figurine, indiqué ci-dessous :

Niveau de Socle	Taille de socle minimale	Taille de socle maximale
1	25 mm	30 mm
2	30 mm	40 mm
3	40 mm	60 mm
4	60 mm	90 mm
5	90 mm	120 mm
6	120 mm	180 mm

La taille du socle se mesure à **partir du côté le plus long**.

Toutefois, il est possible d'augmenter d'un cran le Niveau de socle associé à la figurine (ex : une figurine de Niveau 1 peut passer en Niveau 2). Faire cela pourrait toutefois donner quelques avantages indéniables à la figurine en question (effet de zone, contrôle des objectifs, ...). Pour pallier ce fait, cette augmentation de Niveau impliquera le coût suivant :

- **Infanterie** : +5 pts
- **Cavalerie** ou **Moto** : +10 pts

Ce changement de Niveau ne peut se faire que d'un seul Niveau, et vers le Niveau supérieur (une figurine avec un Niveau 2 ne peut donc pas passer à un Niveau 4 ni à un Niveau 1).

Ce changement de Niveau est en revanche gratuit pour les Champions.

Concernant les Exosquelettes lourds (voir chapitre « L'Armurerie »), il s'agit d'armures particulièrement massives. De ce fait, si une figurine **Infanterie** s'équipe d'un Exosquelette lourd, **alors elle est considérée comme étant de base au Niveau de socle supérieur.**

Ainsi, lorsqu'une figurine **Infanterie** à une taille de socle indiquée de Niveau 1 dans son profil mais s'équipe par la suite d'un Exosquelette lourd, alors il faut considérer que cette figurine comme étant au Niveau 2, sans surcoût. Elle pourra si elle le souhaite passer au Niveau 3, en payant cette fois-ci le surcoût associé.

Le Socle des *Monstres*, des *Véhicules* et des *Marcheurs*

Pour ce type de figurine, on considère qu'elles ne sont pas dotées de socle par défaut, mais qu'elles peuvent en obtenir pour des raisons d'équilibre par exemple. Pour cela, et sachant que ces socles auront n'a de Zone de Contrôle notamment (voir chapitre « la Phase de Mouvement »), une figurine avec un de ces mots-clés peut obtenir **gratuitement un socle**. Toutefois, **le côté le plus long du socle ne peut être plus long du double de cette partie de la figurine**.

Le Socle des *Armes de Siège*

Les **Armes de Siège** suivent les mêmes règles que les **Monstres**, les **Véhicules** et les **Marcheurs**, à une nuance près liée aux **Servants**. En effet, ceux-ci ont au départ leur propre socle avec une certaine mobilité, mais il peut arriver que certaines figurines de type **Arme de Siège** aient un socle commun à l'arme et à ses servants. Pour ce cas de figure, vous pouvez faire le choix de **combinaison des Servants à l'Arme de Siège**.

Dans ce cas, les Servants sont toujours considérés comme étant au contact socle à socle de l'Arme de Siège et ne peuvent plus s'en éloigner tant que celle-ci n'est pas détruite. **Tous les Servants doivent être associés au Socle combiné**.

Si l'**Arme de Siège** est détruite alors que les **Servants** sont toujours en vie, ceux-ci redeviennent « libres » et utilisent la taille de socle énoncée dans le profil de base du **Servant**. Ce socle par défaut du **Servant** ne peut en revanche pas être augmenté.

Enfin, le socle sert de référence commune à l'**Arme de Siège** et aux **Servants** pour toutes les mesures effectuées (tir, charge, ...)

A noter ! – Socle Combiné, Gabarits et Charge

Si un tir cible un **Servant** d'une **Arme de Siège** situé sur un Socle Combiné, considérez toujours l'Arme de Siège comme étant sur la Trajectoire du tir, sauf si le tireur se trouve derrière l'**Arme de Siège** en question.

Si un tir suivant les règles des Tirs d'obusier est effectué, et que le gabarit couvre une partie du Socle combiné d'une **Arme de Siège**, alors l'Arme de Siège elle-même et l'ensemble de ses **Servants** sont touchés par le tir.

Par ailleurs, si une Arme de Siège avec un Socle combiné est chargée, tous ses **Servants** participent au même Duel. Si l'Arme de Siège est battue, les attaquants peuvent choisir d'attaquer l'Arme de Siège ou ses Servants, comme ils le feraient face à une figurine de **Cavalerie**.

La Phase d'Initiative

Cette phase paraît anodine et pourrait être vite passée, mais il ne faudrait pas en sous-estimer l'importance. Cette phase permet en effet de déterminer quel joueur va agir en premier pendant les différentes phases de jeu de ce tour, ce qui peut avoir de lourdes conséquences pour le tour qui vient...

A chaque début de tour, **les joueurs vont chacun jeter 1D6 lors de la phase d'initiative pour voir qui va l'avoir pour le tour. Le joueur qui obtient le plus haut résultat a l'initiative.** Dans le cas d'une égalité, l'initiative passe au joueur qui ne l'avait pas au tour précédent. C'est pour cette raison qu'il faut garder une trace de qui avait l'initiative au tour d'avant.

La Phase de Commandement

Durant cette phase, vos officiers en mesure de lancer des Ordres pourront donner des directives à leurs hommes, les inspirer et les pousser à aller au bout de leurs efforts. C'est ici que les plus grands stratèges pourront briller, et faire basculer la partie.

Choisir des Ordres

Dans le profil de votre **Champion**, sera indiqué le nombre d'Ordres que celui-ci doit choisir en amont de la bataille. Ceux-ci seront de précieux outils pour faire pencher la balance. La liste des Ordres sélectionnables se trouve à la fin de ce chapitre.

Lancer un Ordre

Lorsque qu'arrive la Phase de Commandement, le joueur ayant l'initiative pour ce tour peut désigner un **Champion** présent sur la table habilité à lancer un Ordre, c'est-à-dire :

- Disposant d'Ordres dans son profil,
- N'étant pas engagé dans un Duel,
- N'ayant pas déjà obéi à un Ordre donné par un autre **Champion** dans la même Phase de Commandement,
- Ne subissant pas de malus lui empêchant de lancer un Ordre (Paralysie, ...).

Sauf règle spéciale, **chaque Champion ne peut lancer qu'un seul Ordre par tour.**

Pour ce faire, une fois le **Champion** désigné, le joueur indique l'un des Ordres choisis pour ce **Champion** en amont. Le joueur doit ensuite jeter un D6, et additionner le score à sa valeur de Moral. Si le résultat est supérieur ou égal au score requis (indiqué dans le détail de l'Ordre en question), alors cet ordre est lancé, et les effets s'appliqueront conformément à ce qui est décrit pour l'Ordre. Si le résultat est inférieur au score requis, l'Ordre ne parvient pas au reste de l'armée, et aucun effet n'est appliqué.

Un résultat de 6 naturel sur le jet de dé est considéré comme une réussite automatique, et un résultat de 1 naturel est considéré comme un échec automatique (quelque soit la valeur de Moral du **Champion** et la valeur de Lancement de l'Ordre).

A noter que certains Ordres ont un « effet d'aura », c'est-à-dire que toutes les figurines alliées à une certaine distance du **Champion** seront concernées par cet Ordre. Parmi ces figurines alliées, peuvent se trouver d'autres **Champions**. Si tel est le cas, vérifiez le Rang du **Champion** en question par rapport à celui du **Champion** ayant lancé l'Ordre :

- Si son Rang est inférieur à celui du **Champion** ayant lancé l'Ordre, ou si le **Champion** ayant lancé l'Ordre est le **Général**, il doit obéir à l'Ordre comme n'importe quelle autre figurine alliée. Le **Champion** ayant lancé l'Ordre est considéré comme étant le supérieur hiérarchique.
- Si son Rang est supérieur ou égal à celui du **Champion** ayant lancé l'Ordre (et que le **Champion** ayant lancé l'Ordre n'est pas le **Général**), alors il peut choisir de ne pas suivre l'Ordre. Notez cependant qu'il ne bénéficiera donc pas des effets de l'Ordre en question.

Une fois cette première tentative réalisée, le joueur suivant peut à son tour désigner un de ses **Champions**, et reprendre la mécanique décrite ci-dessus.

L'idée ici est qu'à l'issue d'un « ping-pong » entre les joueurs, toutes les tentatives souhaitées et possibles aient pu être réalisées.

Certains Ordres verront leur effet s'activer parfois immédiatement, parfois sur l'intégralité du tour. De ce fait, il sera nécessaire de bien noter quel(s) Ordre(s) est/sont actifs durant le tour. Vous pouvez par exemple placer un marqueur à proximité du **Champion** pour signaler l'Ordre lancé.

A noter ! – Action-Réaction

Quand un joueur a lancé un Ordre dont il souhaite bénéficier, le joueur adverse a systématiquement l'opportunité de déclarer un Ordre en réponse.

Les joueurs peuvent ainsi continuer à déclarer des Ordres de cette manière, jusqu'à ce qu'ils aient tenté de lancer tous les Ordres souhaités.

Veillez noter que parfois, le choix d'un joueur de lancer un Ordre poussera l'autre joueur à répondre avec un Ordre de son choix. Vous pouvez toujours déclarer un Ordre si vous avez un **Champion** en mesure de le faire. En revanche, il n'est pas possible de changer ou d'annuler un Ordre déjà lancé.

Liste des Ordres

- « En Avant toute ! » **(8+)** : Au début de la phase de Mouvement, vérifier toutes les figurines alliées à moins de 15 cm du **Champion**. Si ce dernier est dans un **Transport**, prenez la mesure depuis la partie la plus proche du **Transport** en question. Ces figurines (**Champion** inclus) peuvent se déplacer immédiatement, et ce quel que soit l'ordre d'initiative. Ces figurines peuvent bouger, sauter, escalader, charger, en commençant par le **Champion** lui-même. Cependant, ces figurines alliées devront finir leur mouvement à moins de 15cm du **Champion** qui a déclaré l'ordre. De plus, lors de ce mouvement, les figurines (**Champion** inclus) peuvent ajouter 10 cm à leur Mouvement si elles sont de l'**Infanterie ou Monstre**, ou 15 cm si elles sont de la **Cavalerie ou Véhicule** (ou si elles possèdent la règle spéciale Vol) pour le reste du tour. Cependant les figurines affectées par cet Ordre ne peuvent pas charger lors de ce tour. Une figurine ne peut être affectée que par un seul Ordre « En Avant toute ! » à la fois (ce bonus reste cumulable avec d'autres du même type pour les figurines concernées, comme un *Grand Instrument de Guerre*).
- « Arrêtez-les ! » **(8+)** : Au début de la phase de Mouvement, vérifier toutes les figurines alliées à moins de 15 cm du **Champion**. Si ce dernier est dans un **Transport**, prenez la mesure depuis la partie la plus proche du **Transport** en question. Ces figurines (**Champion** inclus) peuvent se déplacer immédiatement, et ce quel que soit l'ordre d'initiative. Ces figurines peuvent bouger, sauter, escalader, charger, en commençant par le **Champion** lui-même. Cependant, ces figurines alliées devront finir leur mouvement à moins de 15cm du **Champion** qui a déclaré l'Ordre. Si elles sont incapables de remplir cette condition, elles ne pourront pas se déplacer du tout pour la durée de la Phase de Commandement et de Mouvement. Une figurine ne peut être affectée que par un seul

Ordre « Arrêtez-les ! » à la fois (ce bonus reste cumulable avec d'autres du même type pour les figurines concernées, comme un *Grand Instrument de Guerre*).

- « Hissez les drapeaux ! » **(9+)** : Directement après la réussite du lancement de cet Ordre, choisissez une *Bannière* alliée située à moins de 15 cm du **Champion**. Si ce dernier est dans un **Transport**, prenez la mesure depuis la partie la plus proche du **Transport** en question. Les portées d'effet de cette *Bannière* sont doublées pour le restant du tour. Une bannière ne peut être affectée que par un seul Ordre « Hissez les drapeaux ! » à la fois.
- « Eliminez cette chose ! » **(9+)** : Si cet Ordre parvient à être lancé, alors pour le reste du tour, toute figurine alliée (**Champion** inclus) à moins de 15 cm du **Champion** peut relancer ses jets pour toucher ratés au tir contre un **Marcheur**, **Monstre** ou un **Véhicule**. Elle peut également relancer un Jet de Duel contre un **Marcheur** ou un **Monstre**, et bénéficie un bonus de +1 sur ses Jets de Pénétration de Blindage contre un **Véhicule**. Si le **Champion** est dans un **Transport**, prenez la mesure depuis la partie la plus proche du **Transport** en question. Une figurine ne peut être affectée que par un seul Ordre « Eliminez cette chose ! » à la fois.
- « Sonnez l'alerte ! » **(9+)** : Choisissez une Unité de Combat encore en réserve. A la fin de la Phase de Mouvement, lors de vos jets sur le Tableau des Renforts, vous pourrez appliquer un bonus de +1 ou un malus de -1 sur le jet concernant cette Unité. Une Unité de Combat ne peut être affectée que par un seul Ordre « Sonnez l'alerte ! » à la fois.
- « Tenez coûte-que-coûte ! » **(10+)** : Pour le reste du tour, lorsqu'elle doit faire l'objet d'un jet pour blesser, vérifiez si la figurine **Infanterie** (sans la règle spéciale Vol) alliée est à moins de 15 cm du **Champion**. Si ce dernier est dans un **Transport**, prenez la mesure depuis la partie la plus proche du **Transport** en question. Ces figurines (**Champion** inclus) gagnent un bonus de +1 à leur Valeur de Défense jusqu'à la fin du tour. Une figurine ne peut être affectée que par un seul Ordre « Tenez coûte-que-coûte ! » à la fois.

La Phase de Mouvement

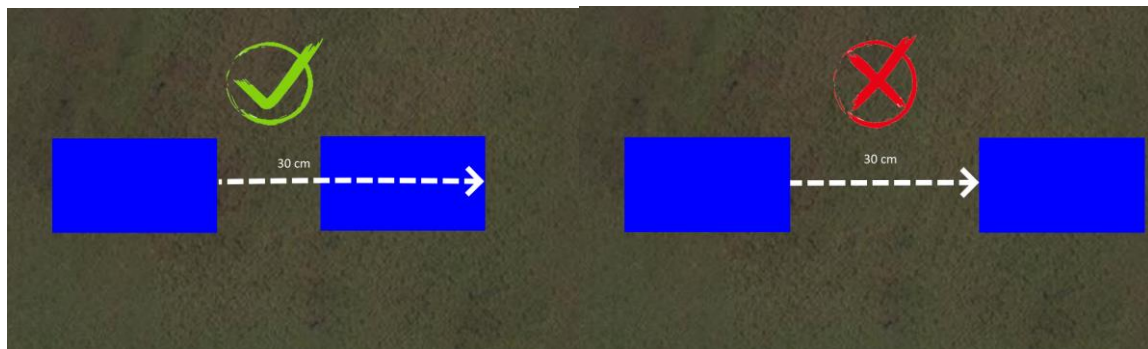
Le déplacement d'une figurine

C'est lors de cette phase que vous pourrez réaliser l'ensemble du mouvement classique de vos figurines. Vous pouvez les bouger dans l'ordre que vous souhaitez, jusqu'à une distance maximale en centimètres (cm) indiquée par sa valeur de Mouvement présente dans leur profil, et ce tant que vous finissez le mouvement de la figurine avant de passer à une autre.

Pour déplacer une figurine, mesurez simplement la distance jusqu'à laquelle la figurine peut aller et bougez-la. La mesure s'effectue un point choisi du socle (dans le cas des figurines **Monstre**, **Marcheur** ou **Véhicule**, ces mesures s'effectuent depuis la coque ou le socle. Les figurines ne sont pas obligées de se déplacer en ligne droite. De manière générale, vous aurez souvent besoin de contourner des obstacles ou bien les autres figurines, ou encore éviter les terrains difficiles. Une figurine peut bouger dans n'importe quelle direction du moment qu'elle ne dépasse pas sa distance maximale de Mouvement.

A noter ! – Effectuer la mesure

Lorsque vous déplacez votre figurine, il est incorrect de mesurer la distance, puis de placer le modèle de l'autre côté du mètre mesureur. En effet, cela ajoute toute la longueur de la base de la figurine à la distance parcourue. La mesure (et le déplacement) doit toujours s'effectuer en utilisant la même référence sur le socle et/ou la figurine directement, comme indiqué dans le schéma ci-dessous :



Les figurines ne peuvent pas bouger à travers les autres figurines, et ne peut pas chevaucher d'autres socles durant son mouvement ou finir celui-ci en s'empilant sur un autre socle. En effet, il doit y avoir assez d'espace pour que son socle puisse passer sans être gêné par les socles des autres figurines. Si ce n'est pas le cas, alors la figurine devra faire le tour ou attendre. En cas de doute, et pour limiter de bouger les figurines en question par inadvertance, vous pouvez prendre un marqueur de taille équivalent (socle de la même taille que celui de la figurine que vous souhaitez bouger) pour vérifier. **Il est donc à bien noter que l'ordre des mouvements est d'autant plus important.** En effet, certaines figurines peuvent se retrouver coincés selon le mouvement des figurines bougées précédemment.

L'orientation d'une figurine ne fait aucune différence dans la plupart des cas (à part pour certains types de figurines comme les **Monstres** ou les **Véhicules**), car on imagine qu'elle combat en regardant autour d'elle plutôt que de rester statique. S'il est possible de réorienter votre figurine

pour rendre la partie plus « cinématique », il n'est pas possible de réorienter sa figurine pour gagner un test sur la trajectoire supplémentaire ou pour gagner un quelconque avantage dans la partie.

Parfois une figurine ne sera pas capable de bouger pour une quelconque raison. Lorsque cela sera le cas, cela sera clairement indiqué dans les règles (ex : une figurine Engagée, une figurine soumise aux effets d'un Sort interdisant le mouvement, ...).

Le lancement des Sorts s'effectue à n'importe quel moment du mouvement d'un Mage. Ce point sera détaillé dans le chapitre « La Magie ».

Les zones de contrôle

Bien que toutes les figurines soient immobiles, nous imaginons qu'en fait elles sont dynamiques et prêtes à combattre. Pour représenter ça, chaque figurine possède une zone de contrôle, qui correspond une zone de 3 cm autour du socle de la figurine. **Aucune figurine ne peut pénétrer volontairement dans la zone de contrôle d'un ennemi à moins de le charger.**

A noter ! – Véhicule/Monstre/Marcheur et Zone de contrôle

Dans le cas des figurines de type **Véhicule**, **Marcheurs** ou **Monstre**, il s'agit de figurines pesantes, qui n'ont pas toujours la même acuité visuelle, voire des angles morts au milieu de la bataille. Pour symboliser ce fait, quand bien même ces figurines sont dotées d'un socle (voir chapitre « Les Socles »), on considère que **les figurines avec ces mots-clefs n'ont pas de zone de Contrôle**. Lorsqu'une figurine cherche à se déplacer à proximité (voire entre certaines parties du corps de la figurine !), effectuez le mouvement comme vous le feriez dans un décor. Accordez-vous au besoin avec votre adversaire (à grands renforts de Règle d'Or si besoin). Les figurines sont précieuses, prenons-en soin !

Malgré cela, il peut arriver des situations où une figurine sera forcée de pénétrer dans une zone de contrôle ennemie à cause d'une règle spéciale (mouvement de recul après un duel perdu, Test de saut/d'escalade raté, figurine à terre, ...). **Dans ce cas, il est possible de bouger la figurine dans la zone de contrôle, en s'assurant de laisser un petit espace entre les deux figurines.** Lorsque cette figurine sera amenée à bouger de nouveau, elle aura trois options : **rester sur place et ne pas bouger, charger directement la figurine en question ou s'éloigner.** Pour cette troisième option, la figurine peut bouger dans la zone de contrôle de son ennemi le temps de la quitter, mais elle ne peut en aucun se rapprocher de la figurine en question.

Les charges

La charge est une partie particulière de la phase de mouvement qui autorise la figurine à finir son mouvement au contact socle à socle avec une figurine ennemie.

Pour pouvoir charger une figurine adverse, il est impératif que votre propre figurine ait **une ligne de vue sur sa cible au début de son mouvement**. Si tel est le cas, mesurez tout simplement la distance la plus courte qui sépare le socle de votre figurine et de celle de l'adversaire. Si vous pouvez atteindre votre cible, bougez votre figurine au contact socle à socle avec elle.

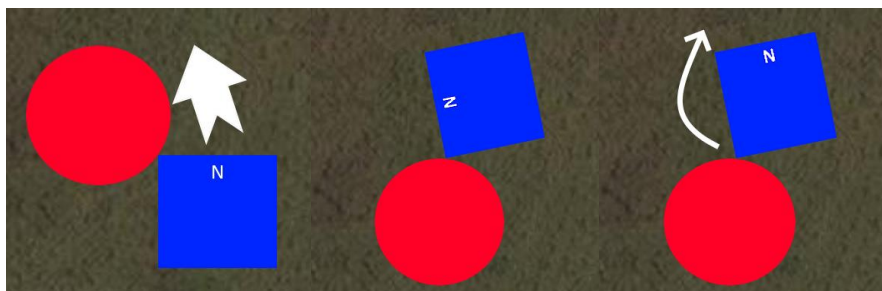
Une fois ce mouvement de charge est effectué et que les figurines sont au contact socle à socle avec lui, **elles sont considérées comme Engagées en combat. Elles ne peuvent plus bouger pour le reste du tour, et leur zone de contrôle respective est annulée** (les combattants étant trop

affairés à leur duel pour s'occuper du reste). A noter cependant que si une figurine Engagée en combat se retrouve désengagée pendant la Phase de Mouvement (par l'effet d'un sort notamment). Si cela arrive et que la figurine désengagée n'avait pas encore pu bouger avant d'être Engagée pendant cette Phase de Mouvement, elle peut le faire.

Lorsqu'une figurine entre dans une zone de contrôle ennemie, elle doit la charger. Toutefois, si n'a pas utilisé la totalité de son mouvement pour charger la figurine, elle peut continuer son mouvement autour de la figurine afin de contacter un point différent du socle de son ennemi. Elle doit cependant finir son mouvement en restant au contact de la figurine.

A noter ! – Pivotement et socle carré/ovale

Si la figurine qui charge se trouve être sur un socle carré par exemple (ce qui peut également s'appliquer sur un socle ovale, dans une certaine mesure), effectuez toujours le mouvement de pivot depuis le point de contact avec le socle adverse, qu'il s'agisse d'une face ou d'un des angles. Si vous souhaitez modifier le point d'ancrage de votre figurine à la suite de la charge, mesurez la distance qui sépare la partie du socle à mettre en contact du socle adverse et comptez-le dans le mouvement de la figurine. L'effet « cinématique » n'est autorisé que si une face n'est remplacée que par une autre face. Un angle peut dans cette logique être remplacé par un autre angle, à condition de ne pas modifier la position de la figurine.



Ce faisant, elle ignore les zones de contrôle des autres figurines ennemies afin de charger sa cible originelle. Cela signifie que peu importe la densité des lignes adverses, une figurine peut toujours charger le premier ennemi dont elle est rentrée dans la zone de contrôle.

Si une figurine souhaite charger une figurine de l'autre côté d'une protection (mur, barrière, haie, ...), elle se positionne le plus possible face au défenseur de l'autre côté de cette protection. Ce point sera détaillé dans le chapitre « la Phase de Duel ».

Si une figurine entre dans 2 zones de contrôles simultanément, le joueur peut choisir quel adversaire charger, à moins qu'elle n'effectue une charge multiple.

Les charges multiples

Charger plusieurs ennemis en même temps reprend la même logique. Tant que votre figurine a le mouvement nécessaire pour atteindre toutes ses cibles et que son socle lui permet de toucher plusieurs ennemis, votre figurine peut bouger au contact de ces différents ennemis.

Sachant qu'une figurine ignore les zones de contrôle adverses après en avoir pénétré une, elle est donc libre d'entrer dans d'autres zones de contrôle pour combattre plusieurs ennemis. Chaque ennemi ainsi contacté est à son tour Engagé, et sa propre zone de contrôle est également annulée.

La séparation des Duels

A l'issue de la conclusion de la Phase de Mouvement, il sera parfois nécessaire de bien s'accorder sur quelles figurines sont engagées les unes contre les autres pendant la Phase de Duel. Tous les combats doivent être séparés et identifiés, avant d'être résolus comme cela est expliqué dans le chapitre « La Phase de Duel ».

Vous devez au maximum privilégier les duels en 1 contre 1, limitant ainsi le nombre de combats multiples. Cependant, **toutes les figurines en contact socle à socle devront combattre, chaque figurine Engagée devant avoir un adversaire défini**. Si une figurine peut être impliquée dans plusieurs combats, **le joueur ayant l'initiative choisit à quel combat cette figurine participe**.

Si les deux joueurs sont d'accord, vous pouvez réellement séparer un peu les combats en éloignant les figurines pour avoir une vision plus claire de qui affronte qui. **Il ne faut toutefois pas en profiter pour essayer de gagner un avantage dans la partie** (comme rapprocher une figurine d'une bannière, d'un objectif, ...).

Enfin il y aura des situations où une règle ciblera ou affectera une figurine en combat qui pourra également affecter d'autres figurines, que ce soit du fait d'un Sort ou d'une règle spéciale par exemple. Dans ce cas, le joueur ayant l'initiative pourra décider des combats avant la fin de la phase de Mouvement, afin de traiter plus équitablement les effets de la règle ou du sort, et que le reste de la phase soit réalisé dans la plus grande clarté.

Les figurines au sol

Durant la bataille, il peut arriver qu'une figurine se retrouve à terre, que ce soit à la suite d'une charge d'une figurine de **Cavalerie/Moto**, à une chute lors d'une ascension ou parfois même volontairement. Dans ces situations, la figurine est dite « à terre » et reçoit un marqueur pour montrer qu'elle est allongée sur le sol (ou une figurine adaptée). Les figurines à terre suivent certaines règles spéciales pour gérer leurs actions.

En premier lieu, une figurine à terre n'a pas de zone de contrôle. Par ailleurs, il faut considérer qu'une figurine à terre correspond à la moitié de sa taille normale pour vérifier les lignes de vue.

En outre, une figurine à terre peut ramper de 3 cm pendant sa phase de Mouvement, sans considération de sa valeur de Mouvement ni du type de terrain où elle se trouve. Une figurine qui rampe ne peut pas faire un test de franchissement, de saut ou d'escalade.

Les figurines à terre peuvent tirer (en adaptant les contraintes des *Equipements de tir* à un mouvement maximal de 3 cm), mais ne peuvent pas charger. En revanche, elles peuvent être chargées normalement. Comme elles n'ont pas de zones de contrôle, un ennemi peut donc bouger à moins de 3 cm de la figurine sans restriction et sans obligation de la charger.

Une figurine à terre peut se relever pour le coût de la moitié de son mouvement et peut même charger, une fois qu'elle s'est relevée. Une figurine **Infanterie** qui souhaite se coucher prend la moitié de son mouvement pour le faire. Une figurine ne peut se relever et se coucher dans sa propre phase de Mouvement.

Une figurine qui se relève ou qui se couche compte comme s'étant déplacée. Une figurine à terre peut toujours se relever dans la zone de Contrôle d'un adversaire, et ce sans le charger, tant qu'elle ne se rapproche pas ensuite de cet adversaire.

Vous pouvez essayer de sauter par-dessus une figurine à terre en déplaçant une figurine au plus près de celle au sol, sans les mettre en contact socle à socle, puis en faisant un test de franchissement. Si vous le réussissez en ayant fait un résultat sur le dé entre 2 et 6, vous pouvez mettre la figurine de l'autre côté de la figurine à terre sans la mettre au contact socle à socle et procéder comme si vous avez sauté au-dessus d'un obstacle. Si vous échouez avec un résultat de 1 et que la figurine à terre est un allié, vous ratez simplement votre saut. Toutefois, si la figurine au sol est un ennemi, vous devez la charger (et recevrez des bonus de charge si nécessaire).

Les renforts

Si le scénario joué autorise les renforts (voir chapitre « Les Scénarios »), le joueur peut maintenir jusqu'à la moitié (arrondie au supérieur) de ses Unités de Combat en réserve, afin d'intervenir au moment le plus opportun. Les figurines maintenues en réserve sont prises en compte pour la Démoralisation et les tables-rases.

Les renforts peuvent tenter d'entrer en jeu après que le joueur a déjà bougé toutes ses figurines déjà présentes sur le champ de bataille pendant sa Phase de Mouvement. Pour faire rentrer une unité de combat sur le champ de bataille, jetez un D6, et comparez au tableau des renforts :

Tableau des Renforts	
Tour	Score requis pour être déployé sur la table
1	/
2	5+
3	4+
4	3+
5	2+
6	L'unité de combat rentre automatiquement

Si le score requis est obtenu, le joueur choisit un point de son bord de table et l'Unité de Combat rentre par ce point en effectuant un Mouvement suffisant pour entrer intégralement sur la table, et dans le respect de la valeur maximale de Mouvement de la figurine (aucune cohérence d'Unité de Combat n'est requise). Les figurines peuvent ensuite se déplacer normalement, à l'exception qu'elles ne peuvent pas charger. Certaines règles spéciales pourront proposer d'autres options de déploiement pour tout ou partie des renforts.

Les Terrains

Pour rappel, **il est suggéré de couvrir la table de décors (bâtiments inclus) à hauteur de 66% de la surface de jeu.**

La façon la plus rapide d'installer une table de jeu (et la plus équitable) est que l'un joueur place tout le terrain, et l'autre gagne automatiquement le choix de la zone de déploiement. Sinon, vous et votre adversaire pouvez alterner le placement des éléments de terrain (qui peut aller d'arbres et de murs individuels à des forêts entières, de quelques ruines à de grands bâtiments) jusqu'à ce que vous soyez satisfait tous les deux et qu'il y en ait assez sur la table de jeu.

Les types de terrain

A travers les différents de bataille de Beyond the Stars, vous pourrez découvrir différents types de terrain, aussi diverses que les planètes aux frontières de l'ancien empire Terrien.

Pour la simplification du jeu, ces terrains sont regroupés en quatre types :

- Le terrain ouvert : La plus grande partie du champ de bataille est considéré comme un terrain ouvert. Cela couvre les surfaces comme les plaines, les plages de sable, les routes, les trottoirs, les plateformes... **Il n'y a pas de règle spéciale pour régir ce type de terrain.** Bouger sur ce type de surface est complètement normal et naturel. Les figurines peuvent donc se déplacer librement de toute leur distance de mouvement.
- Le terrain infranchissable : **Ce type intègre toutes les zones où les figurines ne peuvent se risquer et qui ne peuvent être enjambés**, au risque d'un danger mortel. Si vous avez un doute sur la caractérisation d'un décor en « terrain infranchissable », prenez un socle (idéalement de 25mm) et posez-le sur le décor en question. Si le socle ne peut se maintenir seul sur le décor, alors c'est un décor infranchissable. Un seul cas spécifique : les crevasses et autres fossés. Ce point sera abordé un peu plus loin.
- Le terrain difficile : Ce type de terrain représente les zones les plus accidentés, ralentissant les déplacements. **On retrouve dans ce type de terrain 4 catégories différentes : les zones boisées (sous-bois, forêt, ...), les zones rocheuses (amas de rochers, ...), les zones urbaines (ruines de bâtiment, ...) et les zones aquatiques.** Les terrains correspondant à une de ces catégories peuvent être qualifiés de terrain difficile en amont de la partie. Dans ce cas, toute figurine qui se déplace dans une zone de terrain difficile y subit une forte pénalité de mouvement. En effet, **toute figurine Infanterie, Bête, Marcheur, Véhicule ou Monstre multiplie le mouvement effectué dans ce terrain par 2, arrondi au supérieur** (une figurine qui parcourt 7 cm dans un terrain difficile compte comme s'étant déplacée de 15). **Pour les figurines de type Cavalerie ou Moto, son mouvement est multiplié par 3.** Cette pénalité s'applique même s'il n'y a qu'une partie du socle qui est dans le terrain difficile. Dans le cas des zones aquatiques, ce point sera abordé un peu plus loin.
- Les obstacles : Sont définis comme obstacle les barricades, les murs en ruine, les troncs d'arbres, les haies, les murs de sacs de sable, et autres piles de roche qui parsèment les champs de bataille et les lieux sauvages, et qui peuvent fournir des abris face aux tirs. De manière plus générale, le terme d'obstacle décrit les objets linéaires sur le champ de bataille qui empêchent le mouvement, mais qui peuvent être traversés. La capacité

d'une figurine à traverser ces obstacles dépend des hauteurs respectives de la figurine et de l'obstacle :

- **Une figurine peut traverser automatiquement un obstacle sans pénalité si la hauteur de ce dernier fait moins de la moitié de la taille de la figurine.** Si c'est le cas, cela est considéré comme du terrain ouvert : bougez simplement la figurine au contact de l'obstacle et imaginez qu'elle l'enjambe.
- **Une figurine *Infanterie, Cavalerie, Bête* ou *Monstre* peut tenter de traverser un obstacle qui est plus haut que la moitié de sa taille mais inférieure à sa taille totale,** mais pour se faire elle doit réussir un test de Saut. Jetez un D6 et référez-vous au Tableau de Franchissement ci-dessous.
- **Une figurine *Infanterie* ou *Monstre* peut tenter de traverser un obstacle dont la taille est supérieure à sa taille totale** (et sur lequel elle peut reposer une fois arrivée en haut), mais pour se faire elle doit réussir un test d'Escalade. Jetez un D6 et référez-vous au Tableau d'Escalade ci-dessous.

Tableau de Franchissement	
1	Echec – La figurine échoue et ne peut plus se déplacer lors de cette phase de mouvement. Elle reste au contact de l'obstacle là où elle a tenté de le franchir.
2-5	Succès – La figurine se hisse sur l'obstacle et atteint l'autre côté. Elle est placée de l'autre côté de l'obstacle en restant à son contact et ne peut plus se déplacer lors de cette Phase de Mouvement. Elle ne peut donc pas atterrir au contact socle à socle avec un adversaire, et donc être Engagée au combat.
6	Succès critique – La figurine franchit l'obstacle avec aisance et peut même poursuivre son déplacement de la distance qu'il lui reste, y compris pour charger.

Tableau d'Escalade	
1	Echec – La figurine glisse et tombe. Elle est placée à terre au bas de la surface à escalader. Si l'escalade débutait au niveau du sol, la figurine ne subit aucun dégât ; sinon, elle subit les dégâts dus à la chute.
2-5	Succès – La figurine grimpe jusqu'à avoir parcouru sa distance de Mouvement maximum ou atteint le sommet, et ne peut plus se déplacer lors de cette phase. Elle ne peut donc pas arriver au contact socle à socle avec un adversaire, et donc être Engagée au combat.
6	Succès critique – La figurine franchit l'obstacle avec aisance et peut même poursuivre son déplacement de la distance qu'il lui reste, y compris pour charger.

Dans la plupart des cas, vous pourrez constater quelle figurine peut traverser un obstacle sans pénalité rien qu'en regardant la situation. Dans les rares situations où vous devez vérifier, vous pouvez mesurer votre figurine du haut de sa tête jusqu'au bas de ses pieds. Soyez sûr de prendre en compte la vraie taille du personnage et non la hauteur de la figurine (certaines sont accroupies, ou bien juchées sur un rocher, ...), et mettez-vous d'accord avec votre adversaire, en vertu de la Règle d'Or. Une fois que vous aurez vérifié la taille de la figurine, comparez-la avec la hauteur de l'obstacle.

Les zones aquatiques

Vos armées pourront être amenées à composer avec des secteurs traversés par cours d'eau (rivières, fleuves, marécages, ...). Pour traiter ces décors aquatiques, deux options s'offrent à vous :

- Soit il s'agit d'une zone peu profonde : considérez cette zone comme les autres terrains difficiles.
- Soit il s'agit d'une zone profonde : les figurines non-**Véhicule** la compte alors comme du terrain difficile, et les **Véhicules** comme infranchissable (sauf si Equipement adéquat). En outre, les figurines qui traversent ces décors peuvent connaître multiples affres : courants violents, menaces des profondeurs, ... chaque fois qu'une figurine commence son Mouvement dans une zone aquatique, lancer un D6. Sur un résultat de 1, la figurine subit 1D6 blessures. Les **Champions** peuvent utiliser leur Invulnérabilité, détaillée dans le chapitre « Les Champions ».

Les fossés

Sur certains champs de bataille, vos troupes devront composer avec d'impressionnants fossés, voire des failles sans fonds (crevasses, canyon, ...). Ce type de terrain représente un danger tout particulier, que les deux adversaires peuvent s'accorder à retranscrire durant la partie.

Si vous ne les considérez pas comme des décors infranchissables, une figurine peut tenter un Jet de Saut pour passer de l'autre côté. La distance de saut à effectuer ne doit pas être supérieure au Mouvement Maximal de la figurine, et les figurines avec la règle spéciale **Vol** ne sont pas concernées. Prenez un D6 et référez-vous au Tableau de Saut ci-dessous :

Tableau de Saut	
1	Echec fatal – La figurine échoue et tombe. Elle est automatiquement éliminée, quel que soit son nombre de Points de Vie.
2-5	Succès – La figurine saute jusqu'au rebord du côté opposé, et ne peut plus se déplacer lors de cette phase. Elle ne peut donc pas arriver au contact socle à socle avec un adversaire, et donc être Engagée au combat.
6	Succès critique – La figurine réalise le saut avec aisance et peut même poursuivre son déplacement de la distance qu'il lui reste, y compris pour charger.

Dans le cas des **Véhicules**, ceux-ci doivent pouvoir effectuer un **Mouvement d'au moins 10 cm ou plus** avant d'atteindre le décor pour effectuer une telle tentative.

Les chutes

Une figurine qui chute est placée à terre, au bas de la paroi. Si une figurine chute d'une hauteur plus grande que sa taille, elle subit immédiatement une touche de Force 3, plus une touche de Force 3 pour chaque centimètre supplémentaire.

Dans le cas d'un **Véhicule**, si la chute est supérieure à la hauteur de la figurine, effectuez directement un jet sur le Tableau des Dommages de Véhicules à la place, plus un jet supplémentaire pour chaque centimètre supplémentaire (voir chapitre « Les Véhicules Avancés »).

Les descentes

Une figurine réussit automatiquement une descente d'une hauteur égale à sa taille sans pénalité (la distance de la descente est ignorée pour déterminer la distance de mouvement de la figurine). Si une figurine souhaite descendre une distance plus grande que sa taille, elle doit effectuer un Test d'Escalade, en sachant qu'elle va vers le bas et non vers le haut.

Incendier un décor

Dans les aléas de la guerre, la nature est souvent tout aussi victime que les êtres vivants. Pour matérialiser ce fait, vous pouvez indiquer que certains décors peuvent être incendiés par des figurines et/ou des équipements (accordez-vous avec votre adversaire pour désigner les décors dans ce cas de figure).

Si un décor est incendié, il devient alors un terrain infranchissable. Toutefois, si à la fin d'un tour, une figurine se trouve toujours à l'intérieur ou au contact socle-à-socle d'un décor incendié, alors elle perdra automatiquement un Point de Vie (Les Invulnérabilités peuvent être utilisées).

Les Bâtiments

Sur certains champs de bataille de Beyond the Stars, il peut arriver que certains bâtiments soient encore, par quelque miracle que ce soit, intacts, ou du moins assez en état pour permettre d'abriter des combattants sous le feu ennemi.

Les règles qui vont suivre ont pour but de vous permettre d'exploiter les bâtiments placés sur le terrain de jeu en prenant en compte leurs spécificités.

A noter ! – Les ruines

Dans Beyond the Stars, il y a une distinction entre les ruines et les bâtiments (à entendre ici dans le sens de bâtiments « habitables »). Vous pouvez vous accorder entre adversaires sur ce qui est une ruine et ce qui ne l'est pas. Si besoin, une ruine est définie dans Beyond the Stars comme une construction ne possédant plus de toit et/ou tout ou partie des murs ne présentent plus d'intégrité structurelle (brèches notamment). Dans le cas d'une ruine, la couverture et les protections ne sont pas au même niveau que pour un bâtiment, et sont donc à traiter comme des décors « naturels ».

Les types de bâtiments

Les bâtiments sont distingués en deux types :

- Les bâtiments standards : maisons, bâtiments civils, grange, ...
- Les bâtiments fortifiés : Constructions dont les murs ont été renforcés (barricades, plaques de protection, ...) ou à destination militaire (bunker, tour de garde, ...)

Entrer (et sortir) dans un bâtiment

Lors du déploiement ou pendant la partie, seules les figurines **Infanterie** ou **Arme de Siège** avec la règle spéciale Arme de siège légère peuvent entrer dans un bâtiment. Pour ce faire, les figurines doivent finir leur Mouvement au contact d'une des ouvertures du bâtiment.

Pour rester le plus simple possible, ne seront distinguées ici que les portes et les fenêtres en tant qu'« ouvertures ». Dans le cas des bâtiments standards, les figurines peuvent entrer (ou sortir) par les portes ou par les fenêtres. Dans le cas des bâtiments fortifiés, ou si la figurine qui cherche à entrer est une **Arme de Siège**, alors seules les portes sont prises en compte pour entrer (ou sortir) dans le bâtiment.

Une fois la figurine entrée, vous pouvez la placer à l'intérieur du bâtiment. Si le modélisme ne le permet pas, vous pouvez sinon la placer à côté du champ de bataille, en indiquant bien dans quel bâtiment elle se trouve.

Lorsque la figurine souhaite sortir du bâtiment, effectuez la mesure depuis l'ouverture que vous souhaitez pour amorcer le Mouvement.

A noter ! – Les balcons et terrasses

Les balcons et les terrasses, bien qu'étant des extensions, ne sont pas considérés comme des pièces du bâtiment. Par exemple, accéder au balcon ou à la terrasse depuis le bâtiment supposera d'entrer ou de sortir comme évoqué plus haut.

Tirer sur et depuis un bâtiment

Toute figurine présente dans un bâtiment peut tirer depuis l'une des ouvertures du bâtiment en question. Pour ce faire, vérifiez la visibilité et effectuez la mesure pour la portée de l'arme et depuis le point le plus proche du bâtiment par rapport à la cible. Il n'est pas question ici de positionnement de la figurine dans le bâtiment pour permettre le tir : il est considéré ici que les figurines se déplacent rapidement dans les différentes pièces pour avoir le meilleur angle de tir. De plus, concernant la visibilité, il faut imaginer que tout au long de la bataille, de nouveaux postes de tir se créent dans la bâtisse alors que les murs sont endommagés au fur et à mesure... s'ils ne sont pas déjà endommagés avant le début des combats.

Pour effectuer les tirs, vous devez déclarer quelles figurines présentes dans le bâtiment font usage de leur(s) *Équipement(s) de tir*.

Les figurines à l'extérieur peuvent de leur côté effectuer un tir en direction d'un bâtiment. Dans ce cas, effectuez les jets pour toucher en direction du bâtiment. Effectuez ensuite un jet de Trajectoire, comme pour tout tir à travers un décor. Toutefois, les bâtiments offrent une protection non négligeable. De ce fait, les Jets de Trajectoire effectués dans le cadre d'un bâtiment standard subissent un malus de -1. S'il s'agit d'un bâtiment fortifié, alors les Jets de Trajectoire réussis doivent en plus être relancés.

Concernant les jets pour blesser contre les occupants d'un bâtiment, il est difficile pour des assaillants de cibler un occupant en particulier. De ce fait, les jets pour blesser sont résolus en appliquant la meilleure valeur de Défense parmi celles des occupants.

Si le tireur utilise un *Équipement de tir* équipé d'une *Lunette*, alors elle peut cibler un occupant précis (et donc se référer à sa valeur de Défense).

Si le tireur utilise un *Équipement de tir* de catégorie Lance-flammes contre le bâtiment, alors l'ensemble des occupants sera considéré sur la trajectoire de tir (et leurs valeurs de Défense respectives seront utilisées pour résoudre les jets pour blesser).

Dans le cas d'un tir effectué par un *Équipement de tir* (ou une **Arme de siège**) suivant la règle spéciale Projectile à fragmentation ou étant de Catégorie Artillerie légère ou Artillerie lourde, si le centre du gabarit se trouve sur le bâtiment, alors l'ensemble des occupants seront touchés par le tir, mais aucun ne sera considéré comme étant sous le centre du gabarit. En revanche, les figurines à l'extérieur du bâtiment ne seront pas concernées : les murs les protègent des shrapnels. À l'inverse, si le centre du gabarit se ne trouvent pas sous le centre du gabarit, alors aucun occupant du bâtiment n'est pris en compte dans la comptabilisation des figurines touchées.

Combattre dans un bâtiment

Bien qu'occupé par l'ennemi, vos figurines peuvent entrer dans le bâtiment pour tenter d'en déloger les occupants. Pour cela, suivez simplement les modalités pour entrer dans un bâtiment évoqué précédemment.

Dès lors, l'intégralité des occupants sont considérés comme étant au contact de vos figurines entrées dans le bâtiment. Il s'agit d'un des rares cas où un Duel est résolu dans un ensemble, quel que soit le nombre de figurines impliqués de part et d'autre.

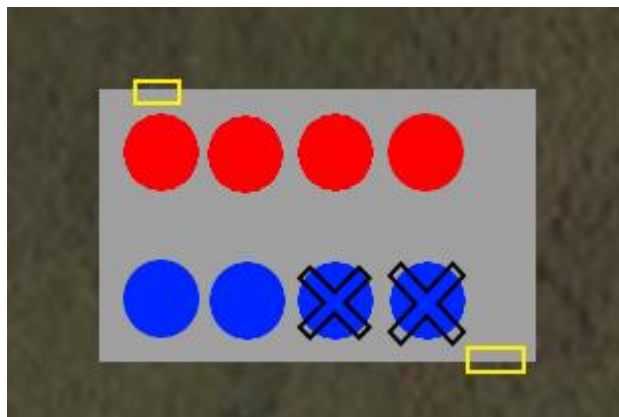
Lors de la résolution du premier Duel dans le bâtiment, les assaillants sont attendus de pied ferme. De ce fait, ils subiront un malus de -1 à leurs jets de Duel. Si au moins un assaillant survit au Duel (voire gagne le Duel en question), alors ce malus ne s'appliquera plus pour les résolutions suivantes, quand bien même les assaillants reçoivent des renforts par la suite. Si en revanche tous les assaillants sont éliminés et que de nouveaux assaillants entrent par la suite, alors il s'agit d'un Duel distinct (et donc le malus s'applique de nouveau pour la première résolution de ce nouveau Duel).

En effet, quel que soit le camp victorieux du Duel dans le bâtiment, aucun camp ne recule à l'issue : les combattants sont trop occupés à lutter dans un espace restreint. De ce fait, aucune figurine ne peut être considérée comme étant Bloquée.

Comme dit précédemment, tant que le Duel n'est pas achevé, toutes les figurines présentes dans le bâtiment sont considérées comme étant Engagées. Toutefois, si un camp possède plus de figurines que l'autre dans ce Duel, alors il peut permettre à certaines de ces figurines de sortir du bâtiment lorsqu'un mouvement peut être effectué par celles-ci pour évacuer. Il faut cependant qu'il y ait autant de figurines d'un côté comme de l'autre à l'issue de ces mouvements.

Exemple 3 – Duel dans un bâtiment et évacuation

Camarade A et Camarade B viennent de résoudre un Duel dans un bâtiment, avec 4 figurines de chaque côté (Camarade A en rouge, Camarade B en bleu). À la suite de la résolution de ce Duel, deux figurines du Camarade B ont été mises hors de combat. De ce fait, lors de la Phase de Mouvement du tour suivant, Camarade A pourra choisir de faire sortir jusqu'à deux de ses figurines présentes dans le bâtiment pour les évacuer, par l'une des deux sorties du bâtiment (en jaune). Les figurines encore présentes par la suite seront toujours considérées comme étant Engagées contre les figurines du Camarade B encore en vie.



Bâtiments à étage

Il peut arriver que certains bâtiments sur le champ de bataille présentent des étages. Dans ce cas, traitez chaque étage comme un bâtiment distinct, sauf dans le cas d'un tir effectué par un *Équipement de tir* (ou une **Arme de siège**) de Catégorie Artillerie légère ou Artillerie lourde. Dans ce dernier, l'intégralité des occupants des différents est révélée, et tous subiront une touche comme évoqué précédemment.

Pour monter (ou descendre) d'un étage, la figurine doit consommer l'intégralité de son Mouvement.

Bâtiments et incendie

Il est préconisé de compter l'ensemble des bâtiments non fortifiés comme des décors pouvant être incendiés.

Les Actions d'Eclat

Au début de la Phase de Tir, puis au début de la Phase de Duel, les **Champions** peuvent déclarer des Actions d'Eclat. Ces Actions sont, à l'instar des Ordres, de voir vos héroïnes et héros briller et inverser le cours de la bataille.

Choisir des Actions d'Eclat

Dans le profil de votre **Champion**, sera indiqué le nombre d'Actions d'Eclat que celui-ci doit choisir en amont de la bataille. Ceux-ci seront de précieux outils pour faire pencher la balance. La liste des Actions d'Eclat sélectionnables se trouve à la fin de ce chapitre. A noter que certaines Actions d'Eclat sont spécifiques à la Phase de Tir, et d'autres à la Phase de Duel. Cette distinction sera précisée dans la liste plus loin dans ce chapitre.

Déclarer une Action d'Eclat

Au début de la phase de Commandement, avant le lancement du moindre Ordre, au début de la phase de Tir, avant d'avoir résolu le moindre coup de feu, et/ou au début de la phase de Duel, avant d'avoir résolu le moindre combat, le joueur ayant l'initiative pour ce tour peut désigner un **Champion qui n'est pas Immobilisé**, présent sur la table et habilité à lancer une Action d'Eclat associée à la Phase en cours. Sauf règle spéciale, **chaque Champion ne peut lancer qu'une seule Action d'Eclat par tour.**

Pour ce faire, une fois le **Champion** désigné, le joueur indique l'une des Actions d'Eclats choisies pour ce **Champion** en amont. Aucun test n'est requis.

Une fois cette première déclaration faite, le joueur suivant peut à son tour désigner un de ses **Champions**, et déclarer une Action d'Eclat à son tour.

L'idée ici est qu'à l'issue de ce « ping-pong » entre les joueurs (qui n'est pas sans faire penser à celui de la Phase de Commandement), toutes les Actions d'Eclat possibles et souhaitées aient été déclarées.

La plupart des Actions d'Eclat verront leur effet s'activer soit durant tout le tour, soit au moment de la résolution du Tir ou du Duel dans lequel est impliqué le **Champion**. De ce fait, il sera nécessaire de bien noter quelle(s) Action(s) d'Eclat est/sont active(s) durant cette phase.

A noter ! – Action-Réaction, version Action d'Eclat

Quand un joueur a lancé une Action d'Eclat dont il souhaite bénéficier, le joueur adverse a systématiquement l'opportunité de déclarer une Action d'Eclat en réponse.

Les joueurs peuvent ainsi continuer à déclarer des Actions d'Eclat de cette manière, jusqu'à ce qu'ils aient tenté de lancer toutes les Actions d'Eclat souhaitées.

Veuillez noter que parfois, le choix d'un joueur de lancer une Action d'Eclat poussera l'autre joueur à répondre avec une Action d'Eclat de son choix. Vous pouvez toujours déclarer une Action d'Eclat si vous avez un **Champion** en mesure de le faire. En revanche, il n'est pas possible de changer ou d'annuler une Action d'Eclat déjà déclarée.

Liste des Actions d'Eclat de la Phase de Commandement

- « Défense Légendaire » : Si un **Champion** déclare cette Action d'Eclat, alors il double sa valeur de Défense par 2 (arrondi au supérieur, jusqu'à un maximum de 10) pour la durée de ce tour. Ce jet de dé se fait au début du combat du **Champion**.
- « Destin Légendaire » : Si un **Champion** déclare cette Action d'Eclat, alors il pourra relancer ses jets d'Invulnérabilité ratés pendant ce tour.
- « Concentration Légendaire » : Si un **Champion** déclare cette Action d'Eclat, alors il bénéficie d'un bonus de +1 à ses jets de Lancement et de Dissipation de Sorts durant ce tour.

Liste des Actions d'Eclat de la Phase de Tir

- « Tir Légendaire » : Si un **Champion** déclare cette Action d'Eclat, alors pendant cette Phase de Tir, le **Champion** pourra effectuer ses Tirs en premier, quel que soit l'ordre d'initiative à ce tour.
Si vous le souhaitez, le **Champion** peut réaliser un Test de Moral. Si ce test est réussi, vérifiez toutes les figurines alliées avec le même mot-clef de Faction à moins de 15 cm du **Champion**. Si ce dernier est dans un **Transport**, prenez la mesure depuis la coque du véhicule. Ces figurines pourront également effectuer leurs Tirs en premier, quel que soit l'ordre d'initiative à ce tour.
Si plusieurs **Champions** du même camp souhaitent faire un Tir Légendaire, le joueur qui les contrôle choisit l'ordre des Actions d'Eclat. Si plusieurs **Champions** des deux camps sont dans ce cas, Le joueur avec l'initiative jette 1D6. Sur un 4-6, c'est le joueur ayant l'initiative qui commence. Sur un 1-3, c'est l'autre joueur qui réalise le premier Tir Légendaire. Les joueurs alternent ensuite les Tirs Légendaires jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.
Une figurine ne peut être affectée que par une seule Action d'Eclat « Tir Légendaire » à la fois.
- « Fusillade Légendaire » : Si un **Champion** déclare cette Action d'Eclat, alors pendant cette Phase de Tir, le **Champion** ne subira pas de malus pour toucher s'il s'est déplacé pendant la Phase de Mouvement. Les catégories sont toutefois prises en compte pour savoir quels *Equipements de tir* peuvent être utilisés par le **Champion**.
Si vous le souhaitez, le **Champion** peut réaliser un Test de Moral. Si ce test est réussi, vérifiez toutes les figurines alliées avec le même mot-clef de Faction à moins de 15 cm du **Champion**. Si ce dernier est dans un **Transport**, prenez la mesure depuis la coque du véhicule. Ces figurines ne subiront pas de malus pour toucher si elles se sont déplacées pendant la Phase de Mouvement. Les catégories sont toutefois prises en compte pour savoir quels *Equipements de tir* peuvent être utilisés par ces figurines.
Une figurine ne peut être affectée que par une seule Action d'Eclat « Fusillade Légendaire » à la fois.

- « Précision Légendaire » : Si un **Champion** déclare cette Action d'Eclat, alors pendant cette Phase de Tir, le **Champion** pourra relancer ses Jets de Trajectoire ratés au tir. Si vous le souhaitez, le **Champion** peut réaliser un Test de Moral. Si ce test est réussi, vérifiez toutes les figurines alliées avec le même mot-clef de Faction à moins de 15 cm du **Champion**. Si ce dernier est dans un **Transport**, prenez la mesure depuis la coque du véhicule. Ces figurines pourront également relancer leurs Jets de Trajectoire ratés au tir. Une figurine ne peut être affectée que par une seule Action d'Eclat « Précision Légendaire » à la fois.

Liste des Actions d'Eclat de la Phase de Duel

- « Combat Légendaire » : Si un **Champion** déclare cette Action d'Eclat, alors le combat où ce **Champion** est impliqué est résolu en premier. De plus, si tous les ennemis impliqués dans le combat sont tués, le **Champion** et toutes les figurines alliées Engagées dans le combat (donc à l'exclusion des supports avec lance ou pique) peuvent se déplacer une nouvelle fois avant de reprendre le cours normal de la phase de Duel. Ce mouvement supplémentaire peut inclure une charge sur de nouveaux ennemis si vous le souhaitez, et dans ce cas, le combat sera résolu selon l'ordre habituel des combats. Si une des figurines qui était impliquée dans le Combat Légendaire charge de nouveaux ennemis, la division des combats peut être modifiée.
Si plusieurs **Champions** du même camp souhaitent faire un Combat Légendaire, le joueur qui les contrôle choisit l'ordre des Actions d'Eclat. Si plusieurs **Champions** des deux camps sont dans ce cas, Le joueur avec l'initiative jette 1D6. Sur un 4-6, c'est le joueur ayant l'initiative qui commence. Sur un 1-3, c'est l'autre joueur qui réalise le premier Combat Légendaire. Les joueurs alternent ensuite les Combats Légendaires jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. Il pourra parfois y avoir une situation où les deux adversaires déclareront un Combat Légendaire avec un **Champion** engagé dans le même combat. Lorsque cela se produit, déterminez qui fait son Combat Héroïque en premier de manière habituelle. Seul le Combat Héroïque du **Champion** ainsi choisi en premier sera maintenu. L'autre est aussitôt annulé.
Enfin, une figurine qui réussit son Combat Légendaire et qui rejoint un second combat où un Combat Légendaire a également été déclaré combattrà de façon normale. En revanche, elle ne pourra pas se redéplacer une nouvelle fois si ce second Combat Légendaire est réussi.
Dès que tous les Combats Légendaires ont été résolus, reformez tous les combats au choix du joueur ayant l'initiative.
- « Frappe Légendaire » : Si un **Champion** déclare cette Action d'Eclat, alors il ajoute un bonus de 1D3 à sa Valeur de Combat pour la durée de cette phase de Duel. Ce jet de dé se fait au début du combat du **Champion**.
- « Force Légendaire » : Si un **Champion** déclare cette Action d'Eclat, alors il ajoute un bonus de 1D6 à sa Valeur de Force pour la durée de cette phase de Duel. Ce jet de dé se fait au début du combat du **Champion**.
- « Taillade Légendaire » : Si un **Champion** déclare cette Action d'Eclat, alors chaque blessure qu'il infligera durant cette Phase de Duel retirera 1D3 + 1 PV au lieu d'un. Ce jet

se fait pour chaque blessure non annulée par tout test permettant d'ignorer les blessures (Invulnérabilité, ...).

La Magie

Au-delà des technologies de pointe utilisées par certaines sociétés humaines ou Exogènes, la magie est également un phénomène autour duquel nombre de croyances et de théories se sont développées. Des rituels ancestraux proférés par d'énigmatiques ermites, des réactions chimiques uniques et dont les fondements se sont perdus au fil des millénaires, des manipulations extraterrestres échappant à la compréhension des humains... Bon nombre de pratiques rentrent dans la catégorie de la « magie », et viennent influencer sur les champs de bataille de Beyond the Stars.

Pour retranscrire ces événements allant aux frontières de la rationalité, certaines figurines avec le mot-clé **Mage** pourront tenter de lancer des Sorts au cours de la partie, afin d'altérer la réalité et de faire pencher le destin en leur faveur. Chaque profil de **Mage** mentionne le nombre de Sorts que celui-ci doit choisir en amont, dans l'un des deux (voire les deux) tableaux : La Lumière ou les Ténèbres. Chaque tableau regroupe des Sorts spécifiques, avec des effets qui y sont décrits.

Lancer un Sort

Lancer un Sort intervient au cours du Mouvement du **Mage**. Sauf mention contraire, **un Mage ne peut lancer qu'un seul Sort par tour**. Ceci peut arriver à n'importe quel moment de son Mouvement, tant qu'il n'est pas Engagé et qu'il a une ligne de vue directe sur sa cible (alliée comme ennemie). Ainsi, une figurine avec un mouvement de 30 cm peut bouger de 12 cm, lancer son Sort puis continuer d'avance dans la limite des 18 cm restants, y compris charger.

Pour lancer un Sort, le joueur se munit d'un D6, et additionne au résultat sa valeur de Moral. Si le total est égal ou supérieur à la valeur de lancement du Sort (précisée dans le descriptif du Sort en question), alors le Sort est lancé et les effets s'appliquent... à moins de ne pas être dissipé.

Dissiper un Sort

Lorsque qu'un **Champion** est victime d'un Sort (directement ou par effet de zone), il peut tenter de le dissiper. Pour se faire, le joueur se munit à son tour d'un D6, et additionne au résultat sa propre valeur de Moral. Si son score est égal ou supérieur au score obtenu par le **Mage** adverse pour lancer le Sort, alors ce dernier est dissipé et les effets ne s'appliquent pas.

Dans le cas des Sorts à effet de zone, si plusieurs **Champions** sont touchés par le même Sort, un seul d'entre eux peut tenter de dissiper le Sort pour l'ensemble des figurines touchées.

Tableaux des Sorts

Tableau des Sorts de la Lumière	
Sorts	Valeurs de lancement
<p>Immobilisation Ce Sort affecte une figurine ennemie à moins de 60 cm. Pour la durée du tour, la figurine ciblée est Immobilisée : elle ne peut plus bouger (sauf pour reculer si elle perd le combat), tirer, lancer un Sort, déclarer des Actions d'Eclat, émettre son « Tenez-bon ! », ni porter ses coups si elle gagne un Duel (ses jets de Duel restent comptabilisés pour savoir qui remporte le Duel).</p>	6+
<p>Engourdissement Ce Sort affecte une figurine ennemie à moins de 60 cm. La Force de la cible est réduite de 1 (jusqu'à un minimum de 1) pour le restant de la partie. Le Sort peut être lancé plusieurs fois sur la même figurine, en réduisant à chaque fois la valeur de Force de la figurine.</p>	7+
<p>Lumière Aveuglante Ce Sort cible le lanceur. Tant que le lanceur n'a pas subi de Blessures (qu'elle soit annulée ou non par l'Invulnérabilité), toutes les attaques de Tir dirigées vers le lanceur ou une figurine alliée à moins de 15 cm de lui ne peuvent les toucher que sur un 6. Les figurines doivent avoir une ligne de vue sur le lanceur pour bénéficier des effets de ce Sort.</p>	8+
<p>Poussée magique Ce Sort cible une figurine ennemie à moins de 45 cm. La cible est éjectée de 2D6 cm à l'opposé du lanceur et est jetée à terre. Si la cible rentre en contact avec une autre figurine qui a une Force égale ou inférieure à 5, elle s'arrête et les deux figurines sont jetées à terre. Si la cible ou une des figurines qui est jetée à terre était Engagée(s) en combat, alors toutes les figurines participant à ce(s) combat(s) sont également jetées à terre. La cible subit une touche de Force 5. Par ailleurs, toute figurine qui est jetée à terre (cible incluse) subit une touche de Force 3. Les figurines de Cavalerie ou Moto ne sont éjectées que de 1D6 cm si elles sont la cible. En revanche, elles prennent 2 touches de Force 5 si elles sont la cible. En revanche, si la cible rentre en contact avec un décor comme un obstacle (une haie, une maison ou des rochers), une figurine Monstre, Arme de Siège ou Véhicule, ou une figurine avec une Force de 6 ou plus, elle s'arrête immédiatement et est jetée à terre. Cependant la figurine percutée n'est pas jetée à terre. La cible et la figurine de Force 6 subissent une touche de Force 3. Si la cible est une figurine Monstre, Arme de Siège ou Véhicule, ou une figurine avec une Force de 6 ou plus, elle n'est pas éjectée et n'est pas jetée à terre. En revanche, elle subit une touche de Force 5. Une figurine déjà Immobilisée sera quand même projetée par ce pouvoir.</p>	9+

<p>Aura de Courage Ce Sort cible le lanceur. Tant que ce pouvoir est en jeu, le lanceur et toutes les figurines alliées à moins de 15 cm du lanceur passent automatiquement tous les tests de Moral qu'ils sont amenés à faire. Les Ordres et les autres Sorts ne sont pas concernés.</p>	9+
<p>Chanson réconfortante Ce Sort cible une figurine alliée à moins de 30 cm. La figurine ciblée récupère immédiatement 1 PV perdu précédemment.</p>	10+

Tableau des Sorts des Ténèbres	
Sorts	Valeurs de lancement
<p>Contrainte Ce Sort affecte une figurine ennemie à moins de 45 cm. Le lanceur peut déplacer la figurine ciblée de la moitié de son mouvement. Il peut le faire même si la figurine s'est déjà déplacée pendant le tour. Elle ne peut pas être forcée à sauter, escalader ou se coucher à terre, mais elle peut aller en terrain difficile et même charger une figurine ennemie. Aucun test de Moral n'est requis pour charger une figurine terrifiante. Dès que la figurine a fini son mouvement, elle ne peut plus se déplacer du tour, quelle qu'en soit la raison. Enfin, la cible souffre des effets du Sort « Immobilisation », du tableau des Sorts de la Lumière.</p>	7+
<p>Esprit Affaibli Ce Sort cible une figurine ennemie à 45 cm. Le Moral de la cible est réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 1) pour le restant de la partie. Ce Sort peut être lancé plusieurs fois sur la même figurine, en réduisant à chaque fois la valeur de Moral de la figurine.</p>	7+
<p>Aura de Terreur Ce Sort affecte le lanceur. Tant que le lanceur n'a pas subi de Blessures (qu'elle soit annulée ou non par l'Invulnérabilité), le lanceur profite de la règle spéciale <u>Terrifiante</u>.</p>	8+
<p>Panique Générale Si ce Sort est lancé, placez le gabarit de Tir d'Obusier lourd avec le lanceur au centre. Chaque figurine ennemie au moins partiellement sous le gabarit doit passer un test de Moral, dans un ordre défini par le lanceur. Si le test est raté, alors la figurine doit se déplacer de la totalité de son Mouvement à l'opposé du lanceur. Si la figurine arrive au contact d'une autre figurine ou d'un terrain infranchissable, alors elle s'arrête sans entrer au contact socle à socle avec. Si une figurine arrive au contact du bord de table, elle s'arrête immédiatement (cela ne force donc pas une figurine à quitter le champ de bataille, si le scénario l'autorise). Les figurines qui ratent un test de Moral dû à ce Sort ne peuvent plus se déplacer lors de ce tour, quelle qu'en soit la raison.</p>	9+

Rage Bestiale

Ce Sort cible une figurine alliée à moins de 30 cm. Il peut être utilisé uniquement sur une figurine d'**Infanterie**, de **Cavalerie**, de **Moto**, ou de **Bête**. S'il est réussi, la cible augmente ses valeurs de Combat, d'Attaque, de Force et de Moral de 2 points jusqu'à la fin du tour. À la fin du tour, la cible subit une touche de Force 10.

10+

Déchainement des éléments

Ce Sort cible une figurine ennemie à 45 cm. Si la cible n'est pas un **Véhicule**, la figurine perd 1D3 PV (l'Invulnérabilité ne peut être utilisée pour annuler l'effet). Si la cible est un **Véhicule**, jetez immédiatement un dé sur le Tableau des Dégâts.

11+

La Phase de Tir

Dans les confins de l'ancien empire Terrien, résonnent à travers de nombreuses planètes les échos d'armes de tir de nature variable, toutes plus mortelles les unes que les autres. Bon nombre de paysages portent encore les stigmates de technologies destructrices, et ô combien de petits « empires » sont cédés sous une intense pluie de projectiles ravageurs.

La Phase de tir sera l'occasion pour vous de déployer toutes les volées de flèches (ou la puissance de feu) de votre armée dans le but d'affaiblir (ou d'anéantir...) votre adversaire.

Le joueur ayant l'initiative peut amorcer la phase en faisant tirer ses figurines. Une fois tous ses tirs effectués, le joueur suivant peut déclarer ses propres tirs (si ses tireurs ont eu la chance de s'en sortir vivant...)

Qui peut tirer ?

Toute figurine dotée d'un *Equipement de tir* peut s'en servir, selon les modalités de l'*Equipement* utilisé. Cependant, quelques cas peuvent empêcher une figurine de tirer :

- Une figurine Engagée dans un Duel
- Une figurine Immobilisée

Les *Equipements de tir* peuvent se distinguer en deux types : les *Equipements de tir à une main* et les *Equipements de tir à deux mains*. **Lors de la phase de tir, une figurine qui n'est pas un Véhicule ne peut manipuler qu'un Equipement de tir à deux mains ou deux Equipements de tir à une main. Un Véhicule peut quant à lui faire feu de toutes ses armes.**

Sur qui est-il possible de tirer ?

Pour effectuer un tir, après avoir choisi l'*Equipement* (ou les *Equipements*) utilisé par la figurine, il est nécessaire de vérifier les lignes de vue et la portée.

Dans Beyond the Stars, est utilisée la « ligne de vue réelle ». **Cela signifie que vous prenez la position des modèles et du terrain au pied de la lettre, et que vous regardez simplement si votre figurine a une vue sur sa/ses cible(s).** Cette ligne sera parfois évidente, notamment si vos figurines sont en rase campagne. Mais parfois, il sera plus difficile de déterminer si la ligne de vue est bloquée ou non. Les joueurs devront donc se pencher au-dessus de la table pour obtenir une « vue à l'épaule ». Il s'agit de se mettre au niveau de la figurine, de prendre la vue de derrière le tireur pour voir ce qu'il peut « voir ». Vous découvrirez que les décors peuvent jouer un rôle fondamental durant cette Phase. Vous pourrez en effet repérer des ennemis embusqués à travers les fenêtres d'un bâtiment en ruine, et ce point d'observation élevé peut s'avérer très utile grâce à la ligne de mire accrue qu'il offre.

A noter ! – Cibles multiples

Durant la même Phase de Tir, certaines figurines auront l'occasion de faire feu avec plusieurs armes (notamment les figurines avec deux *Equipements de tir à une main* ou les **Véhicules**), et/ou utiliser un *Equipement de tir* pouvant jeter plusieurs dés. Dans ces cas de figure, chaque dé de Tir jeté est distinct, et peut être à une cible différente. Ainsi, une figurine manipulant un *Equipement de tir* de catégorie Légère 2 pourra cibler deux figurines différentes.

Si votre figurine a une ligne de vue sur chacune des cibles, et que celles-ci sont à portée d'au moins un *Equipement de tir* de votre figurine, vous pourrez déclencher la séquence de tir.

Le jet pour toucher

Une fois la ou les cible(s) désignée(s), munissez-vous du nombre de dés adéquat (voir chapitre « L'Armurerie »), correspondant aux *Equipements de tir* utilisés par la figurine.

Vous devez tout d'abord savoir si le tir ou projectile lancé parvient à atteindre sa cible. Pour cela, jetez le nombre de dés associés aux Tirs dirigés contre la cible et référez-vous à la Capacité de Tir (CT) dans le profil de la figurine qui utilise l'*Equipement de tir*. Il s'agit du score à atteindre avec chaque dé lancé.

Exemple 4 – Les jets pour toucher

Camarade A signale que l'un de ses Baroudeurs va utiliser ses deux Pistolets antiques à répétition. Un Pistolet antique à répétition étant un *Equipement de tir à une main*, il peut utiliser les deux en même temps. Par ailleurs, chaque Pistolet antique à répétition jetant jusqu'à 2 dés pour le tir, le Baroudeur pourra donc tirer sur 4 cibles différentes. Une fois les dés lancés, Camarade A a obtenu 1,2,4, et 5 sur ses dés. Le Baroudeur ayant une CT de 4+, il conservera donc deux dés (le 4 et le 5) et passera aux jets pour blesser.

Il peut arriver que malgré cela, plusieurs tirs (qu'ils proviennent d'un même tireur ou d'un groupe de tireurs alliés) aient la même cible. Ces situations peuvent être résolues plus rapidement en résolvant tous les tirs en même temps. Pour le faire, comptez le nombre de tirs et jetez autant de dés que de tireurs en une seule fois. Rassemblez les dés qui ont touché et lancez-les pour voir si vous blessez.

Pour clarifier les différents types de tir (CT du tireur ou Force de l'arme différentes, obstacles ou non, ...), lancez des dés de couleurs différentes en fonction des variables. Le but étant que vous soyez le plus au clair avec votre adversaire sur les tirs effectués (vous connaissez la Règle d'Or ?).

Les trajectoires

A travers les guerres agitant le monde de Beyond the Stars, les combattants cherchent à tout prix à survivre (pour la plupart d'entre eux). Ils peuvent donc être amenés à se mettre à couvert pour augmenter leurs chances. Dans d'autres cas, c'est un tir presque impossible qui peut être tenté pour influencer sur la partie.

Pour matérialiser ce fait dans Beyond the Stars, vous pourrez être forcés de réaliser des jets de trajectoire. Ceux-ci interviennent entre les jets pour toucher et les jets pour blesser.

Lorsqu'il s'agit de décors situés devant votre cible, la règle est la suivante : **si la cible est protégée à la moitié ou plus de sa taille, alors vous devrez réaliser un Jet de Trajectoire**. Pour celui-ci, vous devrez jeter un dé chaque jet pour toucher réussi et obtenir un 4+. Si le score requis est obtenu, vous pourrez passer au jet pour blesser. Si le score obtenu est inférieur, le dé est perdu : le projectile a frappé le décor en lieu et place de la cible.

Lorsqu'il s'agit de figurines ennemies, la règle est la même, à une nuance près : **si vous échouez au test de Trajectoire, alors la figurine située sur la trajectoire subira le jet de blessure subséquent**.

Lorsqu'il s'agit de figurines alliées, vous ne pourrez pas tirer (à moins que votre figurine ait la règle spéciale Déloyal) : le risque de blesser l'allié est trop grand.

Vous noterez donc l'importance de réaliser les jets de trajectoire un par un, surtout lorsqu'il s'agit de figurines sur la trajectoire : il se pourrait qu'un tir fasse disparaître (heureusement ou malheureusement) l'obstacle pour les suivants...

Exemple 4bis – Les jets de trajectoire

Suite à ses jets pour toucher, Camarade A conserve ses deux jets réussis et constate qu'un Guerrier des Confins se trouvent sur la trajectoire entre le tireur et la cible. Camarade A constate que la cible est ainsi couverte à plus de la moitié de sa taille : il devra donc passer des jets de trajectoire avec ses deux jets pour toucher restants sur un 4+. Camarade A lance son premier dé : il obtient 6, et pourra donc effectuer un jet pour blesser sur sa cible. Le second dé, en revanche, donne 3 : C'est donc le Guerrier des Confins qui subira le jet pour blesser lié à ce second dé.

Tirer dans un combat (ou à travers)

Dans le tumulte des combats, il peut arriver que des tireurs servent à cibler des ennemis déjà Engagés au combat. Ceci reste un pari risqué, le tir pouvant impacter un allié au dernier moment.

Pour matérialiser ce fait, **une figurine ciblant un ennemi déjà Engagé dans un duel (ou ayant sur la trajectoire un ennemi déjà Engagé dans un duel) subira un malus de -1 sur son jet pour toucher.**

A noter que les trajectoires sont à prendre en compte telles que les figurines sont positionnées au moment du tir. Il peut donc arriver qu'une figurine subisse ce malus, mais n'est pas à effectuer de jets de trajectoire s'il n'y a pas de figurines entre la cible et elle. Finalement, plus de peur que de mal... d'une certaine manière.

Si la cible (ou l'ennemi Engagé sur la trajectoire) est un **Marcheur**, un **Véhicule** ou un **Monstre**, le risque est moins grand du fait de la taille de l'ennemi. Le tireur peut donc effectuer le tir, même si une figurine alliée est sur la trajectoire tout en ne bénéficiant pas de la règle spéciale Déloyal. Par ailleurs, elle bénéficiera d'un bonus de +1 sur son/ses Jets de Trajectoire.

Le jet pour blesser

Arrive désormais le moment fatidique, celui qui décidera du destin de la cible. Continuera-t-elle sa route, ou bien ira-t-elle rejoindre son dieu tutélaire ?

Pour le savoir, prenez la Force de l'*Équipement de tir* utilisé, et comparez-la à la valeur de Défense de la cible, en déduisant de celle-ci la valeur de Pénétration de l'*Équipement de tir* utilisé, pour connaître le score à atteindre :

Tableau des Blessures											
		Défense									
		<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>
Force	<u>1</u>	4+	5+	5+	6	6	6/4+	6/4+	6/5+	6/5+	6/6
	<u>2</u>	4+	4+	5+	5+	6	6	6/4+	6/4+	6/5+	6/5+
	<u>3</u>	3+	4+	4+	5+	5+	6	6	6/4+	6/4+	6/5+
	<u>4</u>	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6	6	6/4+	6/4+
	<u>5</u>	3+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6	6	6/4+
	<u>6</u>	3+	3+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6	6
	<u>7</u>	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6
	<u>8</u>	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	5+	5+
	<u>9</u>	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	5+
	<u>10</u>	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+

A noter qu'un score de « 6/4+ », « 6/5+ » ou « 6/6 » signifie que vous devez jeter un premier dé et faire 6, suivi d'un second jet de dé qui doit faire respectivement au moins 4, 5 ou 6. Si votre/vos jet(s) pour Blessier n'a pas atteint le score requis, aucune blessure n'est infligée. Si votre score est égal ou supérieur au score requis, alors la cible subit une blessure.

Exemple 5 – Résolution d'un jet pour blesser (lié à un tir)

L'un des combattants de Camarade A effectue un tir avec son Fusil laser (Force 5, Pénétration 1) contre l'un des soldats de Camarade B, ayant une Défense de 8, qui parvient à toucher.

Pour connaître la valeur à atteindre pour blesser le soldat du Camarade, on déduit de sa Valeur de Défense la Valeur de Pénétration de l'*Équipement de tir* du Fusil Laser. Ce dernier ayant une Pénétration de 1, le soldat du Camarade B est considéré comme ayant une Défense de 7.

Sachant que le Fusil laser a une force de 5, le jet pour blesser sera donc réussi sur un 5 ou plus.

A noter ! – Pénétration et Spectre

Certaines figurines auront le mot-clef *Spectre* associé à leur profil. Dans ce cas, ignorez la valeur de Pénétration de l'*Équipement de tir* utilisé lorsqu'est résolu le jet pour blesser.

Gestion des blessures et retrait des pertes

Lorsqu'une figurine reçoit une blessure, vérifiez le nombre de PV qu'il lui reste. Le plus souvent, les figurines dans *Beyond the Stars* ont un PV dans leur profil, ce qui signifie que la moindre blessure leur sera fatale. Pour celles ayant plusieurs PV, gardez la trace du nombre de PV perdus, jusqu'à ce qu'elle n'en ait plus. Dans tous les cas, lorsqu'une figurine perd son dernier PV, retirez-la simplement du champ de bataille comme perte. Certains cas de figures (**Champions**, médecins, ...) peuvent permettre d'ignorer les blessures, mais cela sera spécifié dans les chapitres dédiés et/ou dans les règles spéciales de certains profils.

L'Armurerie

Dans Beyond the Stars, une quantité innombrable d'armes coexiste, allant de l'arme contendante la plus rustique au fusil d'assaut le plus sophistiqué. Pour la simplicité de lecture, ces armes sont regroupées en catégories, qui seront présentées dans ce chapitre.

Il est important de préciser d'ores et déjà ici que chaque Faction possède son propre arsenal, où sont notamment indiqué les règles spéciales de chaque *Equipement*.

Les Equipements de mêlée

Les *Equipements de mêlée* regroupent toutes les armes utilisées pour le corps-à-corps. Pour le détail des règles spécifiques de chaque *Equipement de mêlée*, vous pouvez vous référer à l'Arsenal de votre Faction.

Lors d'un même Duel, votre figurine peut (selon son Inventaire) soit utiliser un Equipement de mêlée à deux mains, soit jusqu'à deux Equipements de mêlée à une main. Dans le cas où votre figurine utilise deux *Equipements de mêlée à une main*, elle gagne immédiatement un bonus de +1 à sa Valeur d'Attaque pour la durée du Duel. Dans le cas où votre figurine utilise deux *Equipements de mêlée à une main* similaires, elle gagne immédiatement un second bonus de +1 à sa Valeur d'Attaque pour la durée du Duel. Si les deux *Equipements de mêlée* utilisés ont des règles spéciales distinctes, vous devez choisir avant de lancer les dés pour le Duel quelle arme principale sera utilisée, et donc quelles règles suivre.

Si votre figurine est Désarmée, alors elle aura un malus de -1 lors de la Phase de Duel à ses jets de Duel, et à ses jets pour blesser.

Si votre figurine possède au moins un Equipement de tir mais pas d'Equipements de mêlée, alors elle aura un malus de -1 à ses jets de Duel.

Les Equipements de tir

Ce chapitre va dans un premier temps s'attarder sur le profil de tir des *Equipements de tir*, dont voici un exemple :

Pistolet antique à répétition [Equipement à une main] : Le profil de tir du *Pistolet antique à répétition* est le suivant :

Nom de l'arme	Portée	F	Pen.	Catégorie
Pistolet antique à répétition	30 cm	4	-	Lourde 2

En décortiquant ce type de profil :

- *Pistolet antique à répétition* → Correspond au nom de l'*Equipement de tir* associé au profil de tir.
- **[4/20]** → correspond au coût de l'*Equipement de tir* à payer pour en doter votre figurine. Pour chaque Equipement, deux coûts sont indiqués : le premier (celui de gauche) correspond au coût lorsque votre figurine n'est pas un **Champion**. Le second (celui de droite) est coût de l'Equipement lorsque votre figurine est un **Champion**. Dans le cas où

il est indiqué [X/20] par exemple, cela signifie que l'*Équipement* en question est disponible pour les **Champions** seulement. Dans le cas où il est indiqué [5/X] par exemple, cela signifie que l'*Équipement* en question n'est pas disponible pour les **Champions**.

- Portée → la cible doit se trouver à cette distance ou moins pour effectuer un tir avec cette arme.
- F → correspond à la Force de l'*Équipement de tir*, qui servira de référence dans le cadre des jets pour blesser au tir.
- Pen. → correspond à la Pénétration de Blindage de l'*Équipement de tir*. Il s'agit d'un bonus lorsque cette arme effectue un jet pour blesser (ou de Pénétration de Blindage contre un **Véhicule**).
- Catégorie → cette case donne deux informations sur l'*Équipement de tir* :
 - La Catégorie (d'où le nom) :
 - **Légère** : les armes Légères peuvent être utilisées sans restriction aucune, si la figurine n'a pas bougé lors de la Phase de mouvement de ce tour. Si la figurine a bougé, elle peut tirer mais avec un malus de -1 sur son/ses Jet(s) pour toucher avec cette arme.
 - **Précision** : les armes Précision peuvent être utilisées sans restriction aucune, si la figurine n'a pas bougé lors de la Phase de mouvement de ce tour. Si la figurine a bougé de la moitié de son Mouvement maximal (ou moins), elle peut tirer mais avec un malus de -1 sur son/ses Jet(s) pour toucher avec cette arme. Si la figurine a bougé de plus de la moitié de son Mouvement Maximal, alors cette arme ne peut pas être utilisée lors de la Phase de tir.
 - **Lourde** : Si la figurine a bougé lors de la Phase de Mouvement de ce tour, alors cette arme ne peut pas être utilisée lors de la Phase de tir.
 - **Fusil à pompe** : les armes Fusil à pompe suivent les mêmes règles que les armes Légères. De plus, si la cible du tir se trouvent à la moitié ou moins de la portée maximale de l'arme, toute blessure infligée avec cette arme cause la perte d'1D3 PV au lieu d'un seul.
 - **Lance-flammes** : les armes Lance-flammes suivent les mêmes règles que les armes Légères. De plus, une arme de Catégorie Lance-Flammes réussit automatiquement ses Jets de Trajectoire. Si des figurines (alliées ou ennemies) sont dans la trajectoire, alors elles subiront également une touche (de manière comparable à si elles avaient été elles-mêmes la cible du tir). De plus, les jets pour Toucher effectués avec ce type d'arme ignore le malus de la règle spéciale **Nuée**. Enfin, concernant les jets de Pénétration de Blindage effectué avec une telle arme, un 6 naturel sera toujours considéré comme une réussite. Si la cible du tir et/ou une figurine sur la trajectoire se trouvaient dans un décor pouvant être incendié, jetez un D6. Sur un 4+, le décor est incendié.
 - Le nombre de dés d'Attaque que pourra jeter la figurine en utilisant cette arme pendant la Phase de tir.

En plus de ces Catégories classiques, s'ajoutent deux catégories plus spécifiques :

- **Artillerie légère** : les armes Artillerie légère suivent les mêmes règles que les armes Lourde. Si le jet pour toucher avec cet *Équipement de tir*

est réussi, positionnez le centre du Gabarit d'Obusier Léger (disponible à la fin de ce livre), puis lancez un dé sur le Tableau de Déviation.

Pour le jet pour blesser, chaque figurine en partie sous le gabarit subira une touche dont la Force est égale à la moitié de la valeur de Force (arrondie au supérieur) de l'*Équipement de tir*. Si une figurine est située sous le centre du gabarit, alors elle subira à la place une touche dont la Force est égale à la valeur de Force de l'*Équipement de tir*.

A noter que les potentiels obstacles sont pris en compte depuis le centre du Gabarit et non depuis l'*Équipement de tir* utilisé.

- **Artillerie lourde** : Idem que la catégorie Artillerie légère, mais utilisez à la place le Gabarit d'Obusier Lourd (également disponible à la fin de ce livre).

Tableau de Déviation	
Jet de dé	Résultat
1	Tir bâclé – Votre adversaire peut positionner le centre du gabarit là où il le souhaite, à moins de 30 cm de la position initiale.
2-3	Grande déviation – Votre adversaire peut positionner le centre du gabarit là où il le souhaite, à moins de 15 cm de la position initiale.
4-5	Légère déviation – Vous devez positionner le centre du gabarit à moins de 15 cm et à plus de 5 cm de la position initiale.
6	Coup au but – Le tir ne dévie pas, le gabarit reste en position.

A noter ! – Véhicules et Gabarits d'Obusier

Dans le cas des **Véhicules** qui seraient partiellement sous un Gabarit d'Obusier, se pose la question de savoir quel Blindage subit le jet de Pénétration de Blindage. Dans ce cas, prenez comme référence le centre du gabarit, et tracez une ligne vers le Véhicule comme vous le feriez avec une figurine qui tenterait de tirer sur ce Véhicule.

Si un Véhicule se trouve sous le centre du Gabarit, prenez comme référence le Blindage arrière.

Les Equipements de soutien

Ces Equipements sont ceux permettant d'obtenir des bonus pour votre figurine et celles alentour (relance de dé, soin, ...). Pour plus de détails concernant Les *Equipements de soutien* (bannière, trousse de soin), vous pouvez vous référer à l'*Arsenal* de votre Faction.

Les Armures

Tout comme les armes, les styles et les types de protection sont légion dans l'univers de Beyond the Stars. Elles sont donc regroupées comme suit :

- **Sans armure** : seuls les plus fous osent parcourir le champ de bataille sans protection adéquate. Mais à vrai dire, certains y vont même dans leur plus simple appareil...
- **Armure** : la classe la plus fréquente d'armure, qu'il s'agisse d'armures de cuir (ou tout simplement de la peau épaisse d'un animal), en cuivre, ou parfois de parties incomplètes de protections renforcées (kevlar, armure de fer, ...). Dans cette catégorie sont incluses les Armures lourdes très endommagées ou très incomplètes.

- **Amure lourde** : réservée aux armées des plus riches ou à un premier stade d'évolution dans la guerre moderne, il s'agit de protections complètes, garantissant de bonnes chances de survie à son porteur. Dans cette catégorie sont inclus les Exosquelettes légers très endommagés ou très incomplets. Les animaux dotés d'une lourde carapace entrent également dans cette catégorie.
- **Exosquelette léger** : ce type d'armure est chose rare dans Beyond the Stars. Le guerrier ne fait plus qu'un avec une telle armure. Il peut résister aux environnements les plus hostiles et aux fusillades les plus intenses. Dans cette catégorie sont inclus les Exosquelettes lourds très endommagés ou très incomplets.
- **Exosquelette lourd** : l'existence de ce type d'armure est de l'ordre de la rumeur pour le commun des mortels. Le porteur serait invulnérable à la plupart des menaces, un véritable tank sur pattes.

Chaque profil indique son niveau d'armure de base, et jusqu'à quel niveau celle-ci peut être augmentée. **Pour chaque rang d'amélioration, la figurine doit payer 1 pt supplémentaire si ce n'est pas un *Champion*. S'il est un *Champion*, augmenter son armure d'un rang coûte 5 pts. Chaque rang supplémentaire donne un bonus de +1 à la valeur de Défense de la figurine.**

Les Exosquelettes lourds sont des équipements particulièrement volumineux. **Ainsi, si une figurine décide de s'équiper d'un Exosquelette lourd, alors elle obtient la règle spéciale Massif. Si elle faisait déjà l'objet de la règle spéciale Massif, alors elle remplace cette règle par la règle spéciale Très Massif.** De plus, pour rappel, si une figurine *Infanterie* s'équipe d'un Exosquelette lourd, **alors elle est considérée comme étant de base au Niveau de socle supérieur** (voir chapitre « Les Socles »).

Dans le cas de la *Cavalerie*, il peut s'ajouter la possibilité selon la Monture choisie qu'elle soit caparaçonnée. **Cette amélioration coûte 5 pts, et donne un PV supplémentaire à la figurine.**

Pour les *Véhicules*, de manière comparable aux armures, il existe différents seuils de Blindage :

- **Pas de blindage**
- **Blindage léger**
- **Blindage standard**
- **Blindage renforcé**
- **Blindage high-tech**

Le blindage est distingué en trois parties : Avant, Flanc et Arrière (ceci sera détaillé dans le chapitre « Véhicules Avancés »). Le profil mentionnera le blindage de chaque partie, et jusqu'à quel seuil le blindage de chaque partie peut être renforcé. **Augmenter d'un rang le blindage d'une partie coûte 5 pts. Chaque rang supplémentaire donne un bonus de +1 à la valeur de Blindage sur la partie concernée.**

La Phase de Duel

Vous y êtes enfin. Le moment décisif. Celui où les légendes s'écrivent, où les batailles peuvent rentrer dans les mémoires.

Une fois toutes les Actions d'Eclat déclarées, vous pouvez amorcer ce qui constitue le cœur de la Phase de Duel. Pour ce faire, vous devez en premier lieu résoudre les Combats Légendaires déclarés. Puis, une fois ceux-ci résolus, le joueur ayant l'initiative choisit l'ordre des combats restants.

Il est important de rappeler que des figurines ennemies ne peuvent se retrouver Engagées au corps à corps qu'après une charge. Par ailleurs, toutes les figurines en contact socle à socle (et donc Engagées en combat) doivent combattre.

La résolution des Duels

Un Duel est divisé en 4 parties :

1) Le jet de Duel : les joueurs jettent un nombre de dés égal aux Valeurs d'Attaque des figurines participant au Duel et voient qui gagne.

2) Le perdant recule : la ou les figurines qui sont déclarées « perdantes » doivent reculer de 3cm.

3) Les jets pour blesser : les joueurs jettent les dés pour voir si leurs attaques causent des blessures.

4) Retirer les pertes : si une figurine a été tuée par des attaques, elle est retirée de la partie comme perte.

Le jet de Duel

Comme mentionné précédemment, une fois les combattants répartis dans les différents Duels (idéalement dès la fin de la Phase de Mouvement, mais au plus tard avant de résoudre les Premiers Duels), préparez autant de dés que le nombre d'Attaques indiqués dans le profil de chaque figurine impliquée.

Le seul cas spécifique ici est celui des soutiens (voir les règles des lances et des piques dans les Arsenaux de Faction). Ceux-ci peuvent en effet combattre dans un Duel à condition de ne pas être Immobilisée ou au sol (et encore moins les deux), et d'être au contact socle-à-socle d'une figurine alliée Engagée dans un Duel. A noter par ailleurs que le socle de la figurine en soutien doit être de taille égale ou supérieure à celle de la figurine soutenue. Dans ce cas, la figurine en soutien peut intervenir dans le Duel, mais en utilisant qu'une Seule Attaque, et ce quel que soit la valeur d'Attaque dans son profil.

Les dés étant rassemblés, vous pouvez désormais les lancer. Votre adversaire fait de même.

Pour la résolution des jets de Duel, deux situations vont être détaillées : les Duels dit « à armes égales » et les Duels dits « en surnombre ».

Les Duels à armes égales

Il s'agit de la situation la plus classique, notamment lorsque deux guerriers s'affrontent avec chacun une Attaque. Dans ce cas de figure : le joueur ayant obtenu le plus haut résultat l'emporte.

En cas d'égalité, comparez les valeurs de Combat de chaque opposant. Le combattant ayant la meilleure Valeur de Combat remporte le Duel. Si les deux duellistes possèdent une valeur de Combat identique, aucun n'obtient l'avantage dans l'échange : chacun parvient donc à frapper son adversaire, et les deux joueurs porteront simultanément un coup.

Une situation analogue concerne les Duels où chaque camp, bénéficiant de plus d'une Attaque dans un Duel, jette autant de dés. Dans ce cas, alignez les dés que vous avez jeté dans l'ordre croissant, et votre adversaire en fait de même. Comparez ensuite vos séries de dés. Pour chaque dé supérieur à celui de votre adversaire, vous obtiendrez **un « Point de Gloire »**. Ces Points de Gloire sont importants, car vous pourrez effectuer un jet pour blesser pour chaque Point de Gloire obtenu contre la figurine adverse Engagée de votre choix. Il en sera de même pour votre adversaire.

En cas d'égalité, **c'est la valeur de Combat de chaque opposant direct qui est comparée**. A noter donc que dans le cas où plusieurs de vos Jets de Duel donnent le même résultat, leur classement au sein de votre série de dés reste un facteur déterminant dans la résolution du Duel. En effet, selon le classement et les Valeurs de Combat des combattants impliqués, le résultat peut basculer sur vos choix à ce moment précis.

Si un blocage intervient entre les opposants au sujet du classement des séries de dés, l'attaquant est considéré comme ayant le dernier mot sur le classement des séries.

Le joueur qui obtiendra le plus de Points de Gloire sera déclaré vainqueur pour les questions autour du recul des figurines. Si une égalité est constatée dans le nombre de Point de Gloire de chaque côté, alors **tous les combattants devront reculer de manière égale, de sorte de laisser 3 cm d'écart entre les adversaires.**

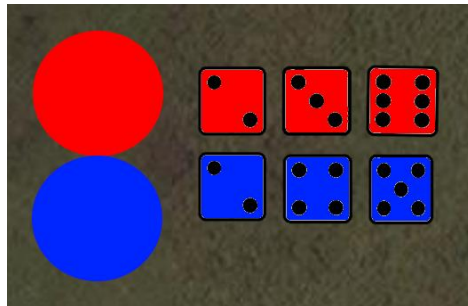
Dans le cas d'une égalité, le défenseur est considéré comme étant le vainqueur du Duel : l'assaillant n'a pas su profiter de son élan pour créer la brèche.

Exemple 6 – Un Duel à Armes Egales, avec des Attaques Multiples

Camarade A et Camarade B voient s'affronter leur chef respectif, à savoir un Prince de la Forteresse et un Chevalier des Confins. Chacun ayant 3 attaques, chaque joueur jette 3 dés.

A l'issue du résultat (voir schéma ci-dessous), le 4 étant supérieur au 3, le Chevalier des Confins pourra tenter de blesser avec une première attaque. En revanche, le 6 étant supérieur au 5, le Prince de la Forteresse pourra également tenter de blesser avec une première attaque.

Ayant une égalité avec un 2 de chaque côté, les joueurs vérifient la Valeur de Combat de chaque chef. Le Chevalier des Confins possède une valeur de Combat de 6, tout comme celle du Prince de la Forteresse. De ce fait, chaque **Champion** obtient donc un second Point de Gloire, et donc une seconde Attaque dans le cadre des jets pour blesser. Le Duel est indécis !



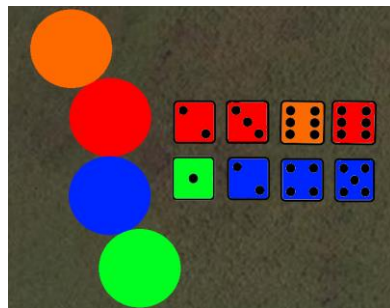
Si des figurines alliées de Forces différentes interviennent dans le même Duel, il est nécessaire de distinguer les dés, puisque cette différence de Force aura une incidence sur d'éventuels jets pour blesser ensuite. Dans le cas pour un joueur obtient des résultats égaux avec plusieurs de ses figurines, il peut les répartir dans l'ordre qu'il veut (en respectant l'ordre croissant).

Gardez bien trace de combien de Points de Gloire a remporté chaque figurine. Cela permettra de savoir combien de jets pour blesser effectuera chaque combattant, en prenant en compte leurs caractéristiques et leur inventaire.

Exemple 6bis – Un Duel à Armes Egales, avec des Attaques et des Forces Multiples

Même situation qu'avant, mais chaque **Champion** est soutenu par une figurine avec une Force différente. Chaque camp ayant 4 attaques, chaque joueur jette 4 dés (Camarade A en rouge et orange, Camarade B en bleu et vert).

A l'issue du résultat (voir schéma ci-dessous), le 1 étant inférieur au 2, la figurine en soutien de Camarade B ne pourra pas effectuer de jet pour blesser. En revanche, le soutien du Camarade A a obtenu un 6 comme le Prince de la Forteresse. Il peut choisir de placer le 6 du soutien avant ou après celui du Prince. En l'occurrence ici, les deux 6 étant supérieurs aux meilleurs jets de Camarade B, le Prince comme le soutien pourront tenter de blesser avec ces Attaques.

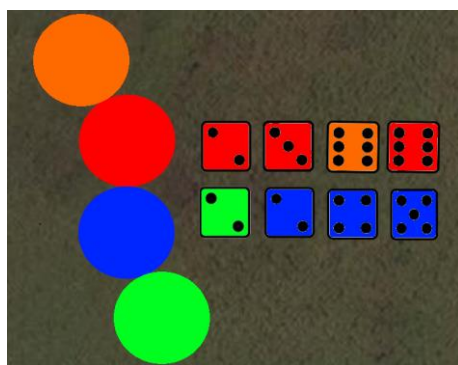


Exemple 6ter – L'incidence de la Valeur de Combat dans un Duel à Armes Egales

Même situation qu'avant, mais l'Attaque de la figurine en soutien pour le Camarade B (qui, en l'occurrence, a une valeur de Combat de 4) a obtenu un résultat égal à l'un des jets de Duel du **Champion** du Camarade A (pour rappel, un Prince de la Forteresse avec une Valeur de Combat de 6). Le choix de l'ordre des dés présentés par le Camarade B met directement le Jet de Duel de la figurine en soutien directement en confrontation à celui du **Champion** du Camarade A.

Le Prince de la Forteresse ayant une Valeur de Combat supérieure à celle de la figurine en soutien du Camarade B, le Camarade A remporte donc un Point de Gloire supplémentaire car prenant l'avantage sur cette situation d'égalité. Bien que confronté ici à la figurine en soutien, c'est bien sur la figurine Engagée (en l'occurrence le **Champion** du Camarade B) que le **Champion** du Camarade A portera ses coups.

Dans le cas où le Camarade B aurait choisi d'intervertir les deux Jets de Duel ayant donné 2, il aurait pu mettre en confrontation son propre **Champion**, qui est un Chevalier des Confins ayant lui aussi une Valeur de Combat de 6. C'est cette Valeur de Combat qui aurait été utilisée comme référence pour cette partie du Duel. Les deux Valeurs de Combat de référence étant égales, chaque **Champion** aurait donc obtenu donc un nouveau Point de Gloire.



Les Duels en surnombre

Enfin, il arrivera un dernier cas où l'un des joueurs jettera plus de dés de Duel que son adversaire (surnombre en termes de figurines, figurine avec plus d'Attaques, ...).

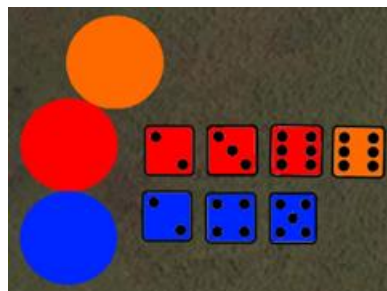
Dans ce cas, tout en rangeant vos jets de Duel dans l'ordre croissant et en les opposant à ceux de votre adversaire en partant du plus faible, observez les dés de Duel que vous avez en surplus. On les appelle alors les « **Dés de Bastonnade** ». **Pour chaque Dé de Bastonnade ayant obtenu un résultat de 4+, vous obtiendrez un Point de Gloire supplémentaire.** Dans le cas contraire, les dés sont perdus : le combattant adverse a su esquiver les attaques en question, ou vos propres combattants ont eu trop peur de blesser un allié dans la mêlée.

Avoir des dés en surnombre reste par ailleurs un luxe : vous aurez ainsi plus de chances d'obtenir des bons scores sur vos dés, vous assurant plus de jets pour blesser. **En effet, les moins bons dés de chaque joueur sont ainsi mis en opposition, de même que leur second moins bon jet et ainsi de suite...**

Exemple 7 – Un Duel en surnombre

Même situation que dans l'exemple 4, mais seul le **Champion** de Camarade A est soutenu par une figurine. Il a donc 4 attaques, là où Camarade B n'en a que 3 (Camarade A en rouge et orange, Camarade B en bleu).

A l'issue du résultat (voir schéma ci-dessous), le surnombre a permis au Camarade A de se sécuriser un Point de Gloire grâce à un 6 sur un Jet de Bastonnade, qui permettra au soutien d'effectuer un Jet pour blesser ensuite. Pour le reste, Camarade A obtient un second Point de Gloire (son second 6 étant supérieur au 5 de Camarade B). En revanche, Camarade B obtient à son tour un Point de Gloire, son 4 étant supérieur au 3 du Camarade A. Enfin, le moins bon jet de chaque camp est un 2. En comparant la valeur de Combat des deux figurines à l'origine de ce jet, il est constaté qu'elle est similaire car les deux **Champions** ont une valeur de Combat de 6. Chaque joueur obtiendra donc un Point de Gloire supplémentaire, et chaque **Champion** pourra porter un coup de plus à son rival du moment.



Se protéger derrière son bouclier

Avant que les joueurs ne jettent les dés pour le Duel, une figurine équipée d'un Bouclier (ou tout Equipement ou règle mentionnant qu'elle peut le faire) qui est Engagée en combat peut déclarer qu'elle se « protège derrière son Bouclier ».

Une figurine qui se protège derrière son Bouclier double ses Attaques pour le jet de Duel pour voir qui gagne le combat. Cependant, si elle gagne le combat, elle ne pourra pas porter de coup

contre son ennemi. En outre, les éventuels Dés de Bastonnade obtenus ne peuvent pas être convertis en Points de Gloire, et ce quel que soit le score obtenu sur ses dés.

Dans un combat multiple, toutes les figurines alliées impliquées dans un même combat doivent également se protéger derrière leur Bouclier. C'est-à-dire que si une ou plusieurs figurines alliées n'ont pas de Bouclier ou ne souhaitent pas se protéger derrière, aucune ne pourra se protéger derrière son Bouclier. Les figurines armées d'un *Équipement* leur permettant de soutenir ne peuvent pas soutenir une figurine qui se protège derrière son Bouclier.

Les figurines qui sont à terre peuvent se protéger derrière leur Bouclier comme les autres combattants. Les figurines de **Cavalerie** ne peuvent pas se protéger derrière leur Bouclier, de même que les figurines Immobilisées.

Le perdant recule

Une fois que le vainqueur du duel est déterminé (s'il y en a un), le perdant doit reculer, dans une direction au choix du joueur qui contrôle la figurine. Pour reculer, le perdant doit s'éloigner du gagnant de 3 cm en ligne droite. Lorsqu'un perdant recule, il peut bouger à travers les zones de contrôle ennemies, mais ne peut pas se retrouver au contact socle à socle avec un ennemi. Si une figurine qui se bat seule gagne le combat, tous ses assaillants Engagés au combat doivent reculer. Si c'est un camp avec plusieurs figurines qui gagne, la figurine isolée doit reculer.

A noter ! – Recul et mouvement

Reculer n'est pas considéré comme un mouvement à proprement parler, et peut donc être fait même si la figurine s'est déjà déplacée de son mouvement maximal ou ne peut plus bouger du tout du tour à cause d'une règle spéciale et d'un pouvoir magique. Cela signifie également que le fait de reculer n'est pas ralenti par un terrain difficile. En revanche, reculer ne permet pas de franchir un obstacle, faire un saut ou bien escalader. Cependant, un perdant au bord d'un fossé avec nulle part ailleurs pour reculer doit choisir d'être Bloqué ou de reculer dans le vide. Dans le second cas, si la hauteur de la chute est égale ou moins grande que la taille de la figurine, elle ne subit aucun dommage. Si la chute dépasse la taille de la figurine, la figurine va subir des dommages à la suite de la chute (voir chapitre « Les Terrains », section « Les chutes »).

Faites place !

Dans certains cas, une figurine qui a perdu son duel sera gênée dans son mouvement de recul par figurine amie qui l'empêche de **battre en retraite**. Dans ces situations, il est possible pour la figurine amie de faire un mouvement spécial pour faire de la place jusqu'à un maximum de 3 cm pour que son allié puisse reculer correctement, à la condition de ne pas être un **Véhicule** ou un **Monstre**, de ne pas être Engagée (elle est trop concentrée sur son propre Duel), ou d'être Immobilisée.

Il est possible de faire de la place même si la figurine qui doit reculer aurait pu le faire sans qu'on lui fasse de la place. Bougez simplement la figurine alliée de la plus courte distance pour permettre à son camarade de ne pas être bloqué. Une figurine qui fait de la place n'est pas ralentie par les terrains difficiles et peut même le faire si elle est à terre. Faire de la place pour un ami peut emmener une figurine dans une zone de contrôle ennemie, mais pas au contact socle à socle avec un ennemi. Faire de la place ne peut pas être utilisé par franchir un obstacle,

sauter, escalader ou sauter dans le vide (ou toute action qui causerait des dommages de chute). Une figurine ne peut pas faire de la place à travers une zone aquatique s'il s'agit d'*Infanterie*.

Faire de la place est, de manière générale, optionnel.

Enfin, seulement une seule figurine peut faire de la place pour un allié. Si cela ne suffit pas à débloquent le perdant, vous ne pouvez pas faire de la place et le perdant du combat est considéré comme Bloqué.

Blocage

Il arrivera des moments où une figurine se retrouvera sans la possibilité de reculer de 3 cm (au hasard, en cas d'encercllement...).

Si une figurine ne peut pas reculer totalement de 3 cm lorsqu'elle perd le combat, elle est alors Bloquée.

Il est important pour les figurines survivantes d'être séparées dès que le combat a été résolu, donc soyez sûr de reculer un peu le perdant pour ne plus être au contact socle à socle. Si le perdant n'est pas dans la possibilité de reculer du tout, alors il ne bouge pas et les figurines restent en contact socle à socle avec elle jusqu'à ce que le gagnant inflige ses coups. Une fois que c'est fait, séparez de quelques millimètres les figurines pour qu'elles ne soient plus en contact socle à socle.

A noter ! – Figurine au sol et combat

Parfois les figurines qui sont à terre se retrouvent Engagées au corps-à-corps. Dans ce cas, elle peut combattre normalement, à quelques nuances près. La figurine au sol obtient un malus de -1 sur l'ensemble de ses jets de Duel, et ne pourra effectuer aucun jet pour blesser à partir de ses Jets de Réserve (ces derniers restent comptabilisés pour savoir qui remporte le Duel). Si la figurine à terre gagne le combat, elle peut choisir de se relever ou non. Si une figurine à terre perd le combat, elle recule normalement de 3 cm, mais reste à terre. Le fait de reculer ne peut pas servir à se relever. Lorsque vous résoudrez les coups contre une figurine à terre, elle sera toujours considérée comme Bloquée. Si les deux figurines en combat sont à terre (à cause d'un sort ou d'une règle spéciale), le jet de Duel est quand même fait. Le gagnant pourra se relever pendant que le perdant reculera de 3 cm.

Les jets pour blesser

De manière très comparable aux jets pour blesser de la Force de Tir, prenez la Force de la figurine à l'origine de l'Attaque ayant remporté le Point de Gloire, et comparez-la à la valeur de Défense de la cible pour connaître le score à atteindre. Pour rappel, le Tableau des Blessures :

Tableau des Blessures											
		Défense									
Force		<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>
	<u>1</u>	4+	5+	5+	6	6	6/4+	6/4+	6/5+	6/5+	6/6
	<u>2</u>	4+	4+	5+	5+	6	6	6/4+	6/4+	6/5+	6/5+
	<u>3</u>	3+	4+	4+	5+	5+	6	6	6/4+	6/4+	6/5+
	<u>4</u>	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6	6	6/4+	6/4+
	<u>5</u>	3+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6	6	6/4+
	<u>6</u>	3+	3+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6	6
	<u>7</u>	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6
	<u>8</u>	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	5+	5+
	<u>9</u>	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	5+
	<u>10</u>	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+

A noter qu'un score de « 6/4+ », « 6/5+ » ou « 6/6 » signifie que vous devez jeter un premier dé et faire 6, suivi d'un second jet de dé qui doit faire respectivement au moins 4, 5 ou 6. Si votre/vos jet(s) pour Blesser n'a pas atteint le score requis, aucune blessure n'est infligée. Si votre score est égal ou supérieur au score requis, alors la cible subit une blessure.

Les cibles multiples

Dans certains Duels, votre figurine pourra tenter un jet pour blesser tout en étant Engagée contre plusieurs figurines ennemies à la fois. **Dans un tel cas, vous pourrez porter votre coup sur n'importe quelle figurine ennemie Engagée**, quel que soit le dé qui avait été mis en opposition juste avant.

Jets pour blesser et figurine Bloquée

Il arrivera des situations où, suite à la résolution des jets de Duel, vous jetterez vos jets pour blesser contre une figurine Bloquée. Si tel est le cas, **chaque Point de Gloire utilisé qui est dirigé contre une figurine bloquée génère deux jets pour blesser au lieu d'un seul**. C'est-à-dire qu'une figurine avec une attaque, lorsqu'elle attaquera une figurine Bloquée, jettera deux dés pour tenter de blesser ; une figurine qui a deux attaques en jettera 4, et ainsi de suite.

Gestion des blessures et retrait des pertes

Pour rappel : lorsqu'une figurine reçoit une blessure, vérifiez le nombre de PV qu'il lui reste. Le plus souvent, les figurines dans Beyond ont un PV dans leur profil, ce qui signifie que la moindre blessure leur sera fatale. Pour celles ayant plusieurs PV, gardez la trace du nombre de PV perdus, jusqu'à ce qu'elle n'en ait plus. Dans tous les cas, lorsqu'une figurine perd son dernier PV, retirez-la simplement du champ de bataille comme perte. Certains cas de figures (**Champions**, médecins, ...) peuvent permettre d'ignorer les blessures, mais cela sera spécifié dans les chapitres dédiés et/ou dans les règles spéciales de certains profils.

Les positions défensives

A travers les innombrables champs de bataille de Beyond the Stars, certaines zones du champ de bataille sont idéales pour défendre une ligne de front. Deux grands types de positions peuvent être identifiées :

- Les barrières (haies, murs, ...)
- Les positions surélevées (haut d'un escalier ou d'une échelle, ...)

Défendre une barrière

Pour qu'une barrière compte comme position défensive, elle doit être au moins aussi haute que la moitié de la taille de la figurine qui attaque, et le défenseur doit pouvoir voir au-dessus.

Pour qu'une figurine puisse défendre une barrière, elle doit être au contact socle à socle. Si tel est le cas, la figurine qui défend étend sa zone de contrôle de 3 cm au-delà de la barrière. Comme pour les autres zones de contrôle, les ennemis ne peuvent pas rentrer dedans sans charger le défenseur. De plus, un attaquant ne peut pas tenter de franchir l'obstacle dans la zone de contrôle du défenseur.

Toutefois, une figurine peut franchir la barrière hors de la zone de contrôle du défenseur et ensuite charger le défenseur si elle est dans la capacité de le faire.

Charger une figurine derrière une barrière

Pour charger une figurine qui défend une barrière, déplacez simplement la figurine qui charge au contact socle-à-socle de l'autre côté de la barrière et à moins de 3 cm du défenseur – nous considérons que les combattants se battent au-dessus de la barrière.

Les situations de charge contre un défenseur d'une telle position présentent une exception aux règles normales des zones de contrôle dans cette situation. Une figurine qui défend une barrière ne voit pas sa zone de contrôle annulée lorsqu'elle est chargée à travers une barrière. Cela signifie que la zone de contrôle de la figurine qui défend peut contenir plusieurs opposants à la fois, quand bien même sont-ils Engagés.

Si les attaquants tuent le défenseur, ils peuvent franchir la barrière comme s'ils avaient fait un résultat 2-5 sur le test de franchissement s'il y a assez de place. S'il n'y a pas de place, elles restent là où elles sont.

Si la figurine attaquante fait au moins deux fois la taille de la barrière, ignorez-la et bougez les figurines aussi près que possible, et considérez qu'elles sont en contact socle à socle et Engagées dans le Duel. Résolez le combat contre un tel ennemi sans aucun avantage pour le défenseur. Pour cette même raison, la Zone de contrôle du défenseur est annulée.

Dans la situation où l'attaquant est contre-chargé par une autre figurine de la même armée que le défenseur de son propre côté de la barrière, suivez les règles habituelles de combat multiple. Si l'attaquant contre-chargé gagne, il pourra soit cibler le défenseur de l'autre côté de la barrière en prenant en compte le fait de frapper à travers une barrière (voir section « Frapper à travers une barrière »), soit cibler le second défenseur qui a contre-chargé sans malus. En revanche, pris ainsi entre deux feux, si l'attaquant tue le défenseur de l'autre côté de la barrière, il ne pourra cette fois pas franchir la barrière.

En revanche, dans l'autre situation où un second attaquant qui se trouve du même côté de la barrière que le défenseur peut le charger de manière normale. Par la même occasion, le défenseur se retrouve à lutter pour sa vie ! En effet, il perd alors sa protection et le combat devient un combat multiple normal, et toutes les figurines ignorent la barrière lorsqu'elles frappent : le défenseur ne peut plus exclusivement se concentrer sur la barrière.

Fraper à travers une barrière

Si l'attaquant est amené à porter des coups contre le défenseur de l'autre côté de la barrière, il doit effectuer des jets de trajectoire sur 4+ sur chaque Attaque qui devraient normalement être jetés pour blesser. Pour chaque jet de trajectoire de 3 ou moins, le dé est perdu et ne pourra être utilisé pour blesser.

Les positions surélevées

Une figurine au sommet d'une falaise ou d'une muraille gagne une protection contre les figurines en dessous d'elle.

Si le défenseur est sur une position qui est plus haute que la moitié de la taille de la figurine ennemie, alors elle gagne l'avantage de la position surélevée.

Une figurine **Cavalerie, Moto** ou **Monstre** ne peut pas charger une figurine adverse sur une position surélevée. Une figurine Véhicule ne peut pas tenter de Percuter une figurine sur une position surélevée. Si la figurine est trop haute pour être positionnée au contact socle-à-socle de la figurine en position surélevée, alors elle ne peut pas la charger.

Si une figurine souhaite charger un défenseur sur une position surélevée, vérifiez si la distance du mouvement est suffisante pour charger la cible (en prenant en compte la distance d'escalade si la paroi est trop grande pour être sautée) et ensuite placez l'attaquant au contact socle-à-socle de la cible (vous devez placer la figurine au plus près du rebord). Cela compte comme une charge et les deux figurines sont considérées comme Engagées en Duel.

Résolvez le combat comme si le défenseur défendait une barrière. Si l'attaquant gagne le combat et tue le défenseur, il peut immédiatement prendre sa place. Si le défenseur survit, l'attaquant chute et subit les dommages selon la hauteur (voir chapitre « Les Terrains », section « Les chutes »). Si le défenseur de la position surélevée est attaqué par une figurine qui est aussi au même niveau, il perd alors son avantage et le combat devient un combat multiple normal, et toutes les figurines ignorent la position surélevée lorsqu'elles frappent.

A noter ! – Les portes et fenêtres

Deux cas peuvent également poser question, notamment dans le combat urbain : les portes et les fenêtres.

Dans le cas des portes, quelque soit leur taille, cela n'a pas incidence sur le combat (il est à considérer que la taille réduite de l'embrasure impacte déjà le combat en limitant l'attaquant dans le nombre de figurines qui peuvent se mettre au contact).

Dans le cas des fenêtres, cela intègre la fenêtre classique mais aussi les meurtrières. Etant de différentes tailles et de différentes formes, et par souci de simplification, il n'est pas possible de réaliser un Duel à travers une fenêtre.

Le Moral

Plusieurs situations amèneront vos figurines à passer un test de Moral.

Réaliser un test de Moral

Pour passer un test de Moral, jetez 2D6, faites la somme des deux résultats et rajoutez la valeur de Moral de la figurine. Si le total est égal à 10 ou supérieur, le test est réussi. Si le total est inférieur, le test est raté.

Quand réaliser un test de Moral ?

Les deux situations les plus communes vous poussant à réaliser des tests de Moral sont :

- Quand vos figurines tentent de charger des figurines avec la règle spéciale Terrifiante (pour plus de détails, voir la règle spéciale en question dans le chapitre « les Règles Spéciales »).
- Quand votre armée est Démoralisée.

Armée Démoralisée

Une armée est qualifiée de « Démoralisée » lorsque plus de 50% de ses effectifs de base ont été éliminés et/ou retirés de la table de jeu. La démoralisation d'une armée est constatée lors de la Phase de Fin d'un tour. Veillez donc à garder un suivi de vos pertes tout au long de la bataille.

Si votre armée est Démoralisée, vous devrez réaliser des tests de Moral avec chacune de vos figurines. De manière simple, **une figurine devra effectuer un test de Moral au premier moment où elle pourrait agir durant le tour**. Dans cette logique, lors de chaque Phase de Commandement suivante, chaque **Champion** devra ainsi tester avant de pouvoir lancer un Ordre. **Un Champion qui aurait choisi de ne pas lancer d'Ordre devra quand même faire un test de Moral avant la fin de la Phase de Commandement**.

S'il échoue, il est compté comme perte (quel que soit le nombre de PV restants) et est retiré de la table de jeu. A noter que, la première fois qu'un **Champion** échoue à un Test de Moral, il est possible dans certaines conditions d'invoquer un Baroud d'Honneur (voir le chapitre « Les Champions »). S'il réussit son test cependant, il peut non seulement tenter de lancer son Ordre, mais fait « bénéficier » sa réussite à tous les combattants alliés alentour.

En effet, lors de chaque phase de Mouvement suivante, les figurines qui ne sont pas des **Champions** n'auront pas à passer leur test de Moral s'il y a un **Champion** allié visible à moins de 15 cm qui a déjà réussi son propre test de démoralisation lors de ce tour. Cela inclut le cas où le **Champion** en question a automatiquement réussi son test de Moral, grâce à un Sort ou une règle spéciale). En outre, certaines figurines réussiront automatiquement leur test de Moral. Pour le reste, toute figurine doit effectuer un test de Moral avant de pouvoir bouger. S'il échoue, il est compté comme perte (quel que soit le nombre de PV restants) et est retiré de la table de jeu. S'il réussit son test, alors il peut bouger normalement.

Les Champions

Les **Champions** sont les pivots de votre armée, les leaders nés, les plus fins stratèges et tacticiens. Vous avez pu observer leur action à différents stades de la partie, qu'il s'agisse de lancer des Ordres lors de la Phase de Commandement ou encore déclarer des Actions d'Eclat au début de la Phase de Duel. Dans ce chapitre, seront évoqués une règle commune à tous les **Champions** (et à quelques autres figurines) qui n'a pas pu être précisée auparavant : l'Invulnérabilité.

Toute figurine ayant le mot-clef **Champion** dans son profil entre dans cette catégorie.

L'Invulnérabilité

Vos **Champions** sont des êtres à part, qui ont su faire preuve de qualités remarquables sur le champ de bataille. Pour symboliser ce fait, tous les **Champions** possède une Invulnérabilité à 4+. Cela signifie que pour chaque blessure subie par le **Champion**, vous pouvez lancer un dé. Sur un résultat de 4 ou plus, la blessure en question est ignorée.

A noter ! – Plusieurs Invulnérabilités ?

Pendant une partie, il peut arriver qu'une figurine puisse faire l'objet de plusieurs règles accordant une Invulnérabilité (présence d'un médecin, ...). Si tel est le cas, elle ne cumulera pas les Invulnérabilités. Prenez simplement la meilleure Invulnérabilité.

Le Baroud d'Honneur

C'est lorsque le cours des événements tourne au tragique que certains héros se révèlent à leurs pairs. Là où d'autres auraient fui devant tant d'adversité, ces combattants ne flanchent pas et puisent dans leurs dernières ressources pour atteindre leur but.

Pour refléter cet aspect, lorsqu'un **Champion** de rang « **Champion Emergent** » ou supérieur rate pour la première fois un Test de Moral, il peut invoquer un Baroud d'Honneur. Il est alors considéré comme ayant réussi son Test de Moral (voir le chapitre « Le Moral »). En revanche, pour le reste de la partie, il ne pourra plus déclarer d'Ordres ni d'Actions d'Eclat. Par ailleurs, cette possibilité n'est offerte que lors du premier échec.

La Cavalerie et les Motos

La première troupe spécialisée qui sera régulièrement présente dans les armées de Beyond the Stars sera la troupe montée. Sous ce terme, sont regroupées les figurines avec le mot-clef **Cavalerie** ou **Moto**. Ces figurines partagent des règles spéciales communes, qui seront détaillées ici.

Cavalerie/Moto et Mouvement

Une figurine de **Cavalerie** ou de **Moto** ne peut pas commencer la partie dans un **Transport**, et ne peut pas embarquer dans un **Transport**.

Une figurine de **Cavalerie** ou de **Moto** se déplace de la même manière qu'une figurine d'Infanterie à l'exception qu'elle ne peut pas faire de test d'escalade, se mettre à terre, ni ramper.

Par la même occasion, les figurines de **Cavalerie/Moto** ne peuvent (évidemment) pas escalader une corde ou les échelles. En revanche, elles peuvent négocier des escaliers qui ne sont pas trop étroits. Si les marches de l'escalier sont suffisamment larges, le mouvement de la figurine est alors multiplié par deux. La figurine ne pourra pas emprunter du tout un escalier trop étroit. S'il y a un doute... référez-vous à la Règle d'Or.

Si une **Cavalerie** peut effectuer un test de Franchissement, ce n'est pas le cas des **Motos**, à moins d'avoir la règle spéciale Tout-terrain.

Lorsque vous comparez la hauteur de la figurine de **Cavalerie/Moto** à un obstacle ou un trou pour sauter, utilisez la hauteur de la monture jusqu'à ses épaules. Si la **Cavalerie/Moto** est dans une posture inhabituelle, calculez la vraie taille de la monture.

A noter que les figurines de **Cavalerie/Moto** sont particulièrement pénalisées par les terrains difficiles (voir le chapitre « Les Terrains »).

Enfin, au sujet des portes, vérifiez que la figurine puisse passer à travers. Si la monture passe, considérez que le cavalier se baissera sur sa monture. Tant que les deux joueurs s'accordent, les figurines de **Cavalerie/Moto** peuvent passer à travers les portes.

Cavalerie/Moto et Tirs

Les figurines de **Cavalerie/Moto** tirent de la même manière que les autres figurines. Il peut être utile de préciser que la ligne de vue est tracée depuis le cavalier/motard.

Concernant les **Motos**, celles-ci peuvent tirer avec un *Equipement de tir* supplémentaire, qu'il soit à *deux mains* ou à *une main*. Pour les armes de type Lourde, une **Moto** peut les utiliser en ayant bougé durant la Phase de Mouvement. En revanche, si la figurine a bougé durant la Phase de Mouvement du tour, alors elle aura un malus de -1 sur ses jets pour toucher avec ce type d'arme.

Cavalerie/Moto et Duels

Quand une figurine de **Cavalerie/Moto** combat, il est à considérer que la monture apporte une contribution non négligeable au cavalier/motard, rendant sa charge autrement plus destructrice que celle des combattants à pied.

Ainsi, la monture apporte des bonus à certaines statistiques du cavalier (ceci est indiqué dans le profil de la monture concernée). Dans le cas des figurines ayant de base le mot-clef **Cavalerie/Moto**, les bonus sont directement intégrés au profil. En cas de changement de monture pour ces figurines, notez la différence entre les deux profils de montures et appliquez la différence sur le profil de **Cavalerie/Moto** en question.

Aussi (et surtout), si une figurine de **Cavalerie/Moto** charge une figurine qui n'est elle-même pas une figurine **Cavalerie/Moto**, elle reçoit deux bonus spéciaux pour le combat suivant : une attaque supplémentaire et la possibilité de projeter au sol.

Elles reçoivent ces bonus quel que soit le nombre de figurines chargées, tant qu'une d'entre elles n'est elle-même pas une figurine **Cavalerie/Moto**. Ces bonus continuent de s'appliquer même si d'autres figurines d'Infanterie ennemies contre-chargent la figurine de Cavalerie.

Ces bonus ne s'appliquent pas lorsqu'elles chargent de la Cavalerie/Moto ennemie, ou si une figurine de Cavalerie/Moto contre-charge. Par ailleurs, ces bonus ne s'appliquent pas non plus en cas de charge à travers un terrain difficile, une zone aquatique ou si la figurine est entretemps Immobilisée.

Attaque supplémentaire

Lorsqu'elle charge, une figurine de **Cavalerie/Moto** gagne un bonus de +1 sur sa Valeur d'Attaque pour la résolution du Duel.

Projeter au sol

Si une figurine de Cavalerie avec ses bonus gagne son combat, tous ses opposants sont jetés à terre, à l'exception des **Véhicules**, des **Monstres** et des figurines avec une Force de 6 ou plus.

Une figurine ainsi projetée au sol est donc jetée à terre après avoir reculé. Cela signifie qu'elle sera comptée comme Bloquée (voir le chapitre « la Phase de Duel »).

Combattre à travers une barrière

Les figurines de **Cavalerie** peut défendre ou combattre à travers une barrière (contrairement aux **Motos** qui n'aurait pas la règle spéciale Tout-terrain), mais elles ne reçoivent pas les bonus de charge de cavalerie lorsqu'elles chargent le défenseur d'une barrière. Pour rappel, la barrière doit faire au moins la moitié de la taille de l'attaquant (monture incluse) pour qu'elle compte comme barrière.

Cavalerie/Moto et Objectifs

Sur les scénarios à objectifs, la **Cavalerie** et les **Motos** jouent un rôle particulier, à l'avant-garde de l'armée et exploitant (ou créant...) les brèches dans la ligne adverse.

Pour représenter ce fait, la **Cavalerie** et les **Motos** comptent comme une figurine supplémentaire concernant la prise d'objectifs (en plus des éventuelles règles spéciales Massif et Très Massif).

Les Marcheurs

Dans la notion de **Marcheur**, sont regroupées aussi bien des **véhicules militaires articulés se déplaçant sur des pattes** plutôt que sur des roues ou des chenilles, qu'ils soient pilotés de l'intérieur ou entièrement autonomes, mais aussi des créatures particulièrement imposantes. Pour représenter ces unités au combat, quelques règles leur sont spécifiques.

Marcheurs et Mouvement

Lorsqu'il s'agit de déplacements, un **Marcheur** suit les règles normales, comme les figurines **Infanterie**. Toutefois, il ne peut pas commencer la partie dans un **Transport** (et ne peut pas embarquer dans un **Transport**).

Marcheurs et Tirs

Un **Marcheur** est considéré comme ayant nativement la règle spéciale Costaud.

Lors de la résolution des éventuels tirs, un **Marcheur** peut tirer avec tous ses *Equipements de tir* dans la même Phase de Tir.

Marcheurs et Duels

Les **Marcheurs** sont l'atout précieux de bénéficier d'une force décuplée tout en étant plus agile que les **Monstres**. Pour représenter ce fait, lorsqu'un **Marcheur** remporte un Duel, il peut porter ses coups aussi bien sur les figurines Engagées que sur les figurines en soutien.

En outre, un **Marcheur** peut manipuler l'ensemble de ses *Equipements de mêlée* lors d'un même Duel. Dans ce cas, il gagne une Attaque supplémentaire pour chaque *Equipement de mêlée à une main* au-delà de la première. Cependant, si les *Equipements de mêlée* utilisés ont des règles spéciales distinctes, vous devez quand toujours choisir avant de lancer les dés pour le Duel quelle arme principale sera utilisée, et donc quelles règles suivre. De plus, le bonus supplémentaire de +1 à sa Valeur d'Attaque pour la durée du Duel en cas d'*Equipements de mêlée* similaires ne s'applique que si tous les *Equipements de mêlée* utilisés sont similaires.

Les Monstres

Les figurines avec le mot-clef **Monstre** regroupe un ensemble de créatures très grandes, parfois gigantesques, qui peuvent tantôt servir de transport de troupe... ou tout bonnement de « bélier vivant » pour écraser les rangs ennemis. A ce titre, ces figurines suivent quelques règles supplémentaires.

A noter ! – Les Bêtes

Dans Beyond the Stars, Certaines créatures auront le mot-clef **Bête**. Il s'agit d'un mot-clef d'espèce/race, et n'est pas à confondre avec celui de **Monstre**. Ainsi, si une figurine avec le mot-clef Bête n'a pas également le mot-clef **Monstre**, alors elles ne suivent pas les règles décrites dans ce chapitre : elles suivent les règles normales, comme les figurines **Infanterie**.

Monstre et Mouvement

Tous les **Monstres** comptent comme ayant les règles spéciales Charge Monstrueuse et Impactant.

Lorsque vous souhaitez bouger un **Monstre**, déplacez-le en ligne droite, et ce dans le respect de sa valeur maximale, en ignorant les Zones de contrôle ennemies. Chaque figurine qui est touchée en contact socle à socle par la **Monstre** lors de son Mouvement (et pas le pivot, donc) sera percutée en vertu de la règle spéciale Impactant.

Si un **Monstre** arrive au contact d'une figurine amie, elle peut choisir de la percuter (selon la règle spéciale Impactant) ou d'arrêter son mouvement. Dans le premier cas, si la figurine survit au choc, le **Monstre** s'arrête. Dans ce second cas, la figurine ne subira aucune touche.

Le Monstre peut toutefois effectuer deux pivots de 90° maximum (ou un seul pivot 180° maximum) à n'importe quel moment de ce mouvement. Dans ce cas, il pivote la figurine autour de son centre (ou centre de son socle s'il en a un) dans la direction vers laquelle vous souhaitez la déplacer. Si, lors du pivot, le **Monstre** rentre en contact à socle à socle avec d'autres figurines, bougez-les le moins possible mais tout en laissant la possibilité au **Monstre** de finir son pivot. A noter que ces figurines-ci ne sont pas concernées par le fait d'être percutée en vertu de la règle spéciale Impactant. Si toutefois, lors du pivot, le **Monstre** entre en contact d'un décor infranchissable (ou du moins, d'un décor dans lequel la figurine ne peut pas tenir), alors le **Monstre** ne peut pas pivoter dans cette direction. Dès que le **Monstre** a fini son pivot, continuez le déplacement en ligne comme évoqué précédemment.

Un **Monstre** ne peut pas franchir des obstacles qui font 5cm de haut ou plus, ne peut pas se mettre à terre, tenter de tests de Franchissement, de Saut ou d'Escalade, ni défendre une Barrière.

Si le **Monstre** a déjà été chargé, alors il ne peut pas pivoter, ni avancer, ni paniquer (voir plus loin).

Embarquer et Débarquer des passagers

Si la figurine a le mot-clef **Transport** et qu'il reste de la place parmi les emplacements indiqués dans son profil, une figurine alliée de type **Infanterie** qui finit au contact socle-à-socle avec le **Transport** peut embarquer. Le **Transport** peut toujours bouger ensuite.

Si le **Transport** contient des passagers, ces derniers peuvent débarquer à tout moment du mouvement du **Transport**. Ils sont alors mis en contact de la figurine **Transport** (ou en contact socle-à-socle si la figurine **Transport** a elle-même un socle). Ils peuvent ensuite bouger, **jusqu'à la moitié de leur valeur de Mouvement**. L'**Equipage** ne peut jamais débarquer. Le **Transport** peut toujours continuer de bouger ensuite.

Si des passagers survivent suite à une destruction du **Transport**, les figurines autour doivent faire de la place pour permettre aux passagers de descendre en urgence.

Monstres et Tirs

Si le **Monstre** possède des passagers (dans le cas où il est également un **Transport**), ces figurines-ci ne peuvent pas être ciblées par les tirs ou les Sorts.

Concernant les tirs provenant du **Monstre** lui-même, le **Monstre** en tant que tel peut tirer de toutes ses armes, et ce quel que soit son Mouvement. Si toutefois le **Monstre** a bougé (ce qui inclut un pivot), il subira un malus de -1 sur son/ses Jet(s) pour toucher avec cette arme.

Monstres et Duels

Si un **Monstre** gagne le Duel dans lequel il est impliqué, alors toutes les figurines ennemies ayant participé au combat (en incluant les **Monstres** adverses dont la Force est égale ou inférieure à celle du **Monstre** victorieux) sont jetées à terre.

Un **Monstre** ne peut pas être mis à terre, peu importe la raison, ne peut pas être projetée et ne compte jamais comme Bloquée. De plus, un **Monstre** ne recule jamais lorsqu'il perd son Duel : les gagnants font juste assez d'espace pour indiquer que le Duel a été résolu. La seule exception est si un **Monstre** en affronte un autre ou un **Véhicule**. S'il s'agit d'un autre **Monstre**, le plus petit des **Monstres** recule. S'il s'agit d'un **Véhicule**, alors le **Monstre** recule.

Monstres et Cavalerie

Les **Monstres** ne sont pas jetés à terre quand ils sont chargés par une figurine de **Cavalerie**. Cependant, la **Cavalerie** reçoit toujours l'Attaque supplémentaire.

Monstres et gestion des blessures

Si un **Monstre** est blessé, il y a un risque qu'il panique (voir plus bas).

Si un **Monstre** est tué, chaque passager présent, jetez un dé (distinguez bien les dés selon les profils de figurines). Pour chaque 1, la figurine associée au dé est éliminée et retirée de la table de jeu. Les survivants sont jetés au sol le plus près possible du **Monstre**.

La Panique

À chaque fois qu'un **Monstre** subit une blessure, la figurine doit passer un test de Moral en utilisant la meilleure valeur de Moral, qu'il s'agisse de celle du **Monstre** lui-même ou d'un membre d'**Equipage**. Si le test est réussi, le **Monstre** peut agir normalement. Si le test est raté, l'adversaire peut faire bouger le **Monstre** pendant la Phase de Mouvement suivante du **Monstre**, comme s'il s'agissait de sa propre figurine. Si cela emmène le **Monstre** hors de la table, alors le **Monstre** (passagers inclus) sont retirés comme pertes. Dans un tour où le **Monstre** panique, les passagers présents sur le **Monstre** ne peuvent pas tirer ou débarquer. À la fin de la Phase de Mouvement, le **Monstre** retrouve ses esprits et retourne sous le contrôle du joueur le contrôlant.

Les Véhicules Avancés

Ce chapitre regroupe toutes les machines actionnées et propulsées par une force mécanique, aboutissement des réflexions et technologies les plus poussées de l'univers. Elles sont identifiées grâce au mot-clef **Véhicule**.

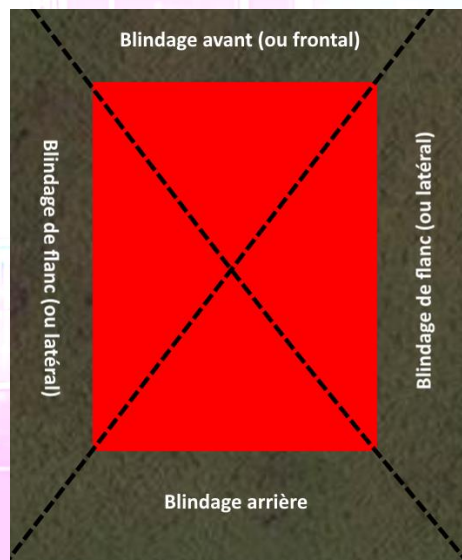
Ces figurines suivent les règles des Monstres (dans ce cas, remplacez le mot-clef **Monstre** par **Véhicule**), à quelques nuances près qui seront présentées ici.

Véhicule et Mouvement

Tous les **Véhicules** comptent comme ayant la règle spéciale Charge Dévastatrice.

Le Blindage

Pour comprendre les prochains propos au sujet des tirs et des Duels des **Véhicules**, il est nécessaire de présenter leur principale particularité : Le Blindage. En effet, les **Véhicules** n'ont pas de PV à proprement parler, mais un Blindage dont la valeur varie selon s'il est à l'avant, sur les flancs ou à l'arrière. Le découpage se fait comme suit :



Pour rappel (voir le chapitre « L'Armurerie »), les différents seuils de Blindage pour les **Véhicules** sont les suivants :

- Pas de blindage
- Blindage léger
- Blindage standard
- Blindage renforcé
- Blindage high-tech

Véhicule et Tirs

Lorsqu'une figurine tente de tirer sur un **Véhicule**, au lieu d'effectuer un jet pour blesser, elle jette un jet de Pénétration de Blindage.

Pour se faire, référez-vous au Blindage du côté faisant face au tireur (à grand renfort de Règle d'Or), pour savoir lequel vous tentez de percer. Une fois le Blindage désigné, jetez votre dé, puis additionnez au résultat la Force et la valeur de Pénétration de Blindage de l'*Équipement de tir* utilisé. Si le résultat est inférieur au niveau de Blindage, le tir ne perce pas le Blindage. Si le score est égal ou supérieur, effectuez immédiatement un jet sur le Tableau des Dommages de Véhicules ci-dessous :

Tableau des Dommages de Véhicules	
Jet de dé	Résultat
1	Véhicule secoué – Le Véhicule tremble à la suite de l'impact, mais rien ne se passe.
2	Équipage sonné – Les Servants du Véhicule sont légèrement blessés par l'impact. Le Véhicule est Immobilisé jusqu'à la fin du tour.
3	Arme détruite – Le joueur ayant provoqué le dommage désigne un des <i>Équipements de tir</i> directement attribué au Véhicule . Celui-ci ne peut plus être utilisé tant qu'il n'est pas réparé. Si le Véhicule n'a pas d' <i>Équipement de tir</i> directement attribué, appliquez le résultat « Membre d'équipage éliminé »
4	Moteur détruit – Le dommage subi a fortement endommagé le moteur, ou détruit le système de propulsion (roue, chenille, antigravité, ...). Le Véhicule ne peut plus bouger, de quelque manière que ce soit, tant qu'il n'est pas réparé. Si le Véhicule a déjà subi ce dommage, appliquez le résultat « Membre d'équipage éliminé ». Si le Véhicule avait des <i>Montures</i> avec le mot-clef <i>Équipage</i> , elles sont considérées comme étant toute éliminées.
5	Membre d'équipage éliminé – Le joueur ayant provoqué le dommage désigne un des <i>Équipages</i> du Véhicule . Celui-ci est éliminé de la partie. Si toutes les <i>Montures</i> avec le mot-clef <i>Équipage</i> sont éliminés, appliquez le résultat « Moteur détruit ». S'il ne reste plus qu'un seul <i>Équipage</i> à bord du Véhicule, celui-ci ne peut plus tirer de la partie. Si tous les <i>Équipages</i> sont éliminés, appliquez le résultat « Détruit ».
6	Détruit – Le Véhicule est anéanti, avec ou sans explosion. Le véhicule est éliminé et retiré de la table de jeu, tout comme les figurines avec le mot-clef <i>Équipage</i> . Pour chaque passager présent, jetez un dé (distinguez bien les dés selon les profils de figurines). Pour chaque 1 ou 2, la figurine associée au dé est éliminée et retirée de la table de jeu. Les survivants sont jetés au sol le plus près possible du Véhicule .

A noter qu'il peut arriver que par cumul de la Force, de la Pénétration de Blindage et d'éventuels bonus, votre résultat soit obligatoirement supérieur à la valeur de Blindage du **Véhicule** ciblé. **Dans ce cas, effectuez immédiatement un jet sur le Tableau des Dommages de Véhicules, sans jeter de jet de Pénétration de Blindage.**

Concernant les tirs provenant du **Véhicule** lui-même, le **Véhicule** en tant que tel peut tirer de toutes ses armes, et ce quel que soit son Mouvement. La portée des *Équipements de tir* se mesure depuis le point le plus proche (coque ou socle) du **Véhicule**. Si toutefois le **Véhicule** a bougé, il subira un malus de -1 sur son/ses Jet(s) pour toucher avec cette arme.

Il sera spécifié des « emplacements d'armes » disponibles pour les **Véhicules**. Il y aura 4 emplacements possibles :

- Frontal
- Latéral
- Arrière
- Central

Pour les 3 premiers emplacements, l'*Équipement de tir* en question sera positionné sur le blindage en question. Pour la ligne de vue en revanche, il est à considérer qu'elles ont un angle de vue de 180° depuis leur position (pour le reste, notamment les obstacles potentiels, référez-vous à la ligne de vue réelle à partir de l'arme).

Pour l'emplacement central, celui-ci offre un angle de tir à 360° (tourelle, ...), ce qui offre un avantage non négligeable. **De ce fait, tout Équipement de tir installé sur un emplacement central coutera le double de points.**

Véhicules et Duels

Un Véhicule n'est pas sujet à la panique.

Si le **Véhicule** est Engagé contre une ou plusieurs figurines : une telle figurine ne possède pas d'Attaques...

Les figurines Engagées contre un **Véhicule** effectue leur jet de Pénétration de Blindage en se référant aussi au schéma des Blindages. Ainsi, s'ils sont en contact socle-à-socle avec le blindage frontal du Véhicule, alors ils devront dépasser cette de Valeur de Blindage pour pouvoir ensuite tenter un lancer un/des lancer(s) sur le Tableau des Dommages de Véhicules.

Il peut arriver qu'un **Véhicule**, en vertu de la règle spéciale Charge dévastatrice, « charge » un autre **Véhicule** et que lors de la phase de Duel suivante, les Véhicules ne puissent pas combattre (ex : aucun des deux **Véhicules** ne bénéficie de la règle spéciale Défense sommaire). Dans ce cas, il est à considérer que les deux Véhicules ont réalisé une égalité à l'issue du Duel, et doivent donc précéder au mouvement de désengagement des deux **Véhicules** pour indiquer le « Duel » a bien eu lieu.

Les Armes de Siège

Dans cette catégorie se retrouvent tous les armes trop lourdes pour être manipulées comme les autres armes à projectile. Cela implique des armes nécessitant plusieurs servants. Ce type de profil s'identifie par le mot-clef **Arme de Siège** possède quelques spécificités présentées ici.

Armes de Siège et Servants

Un profil d'**Arme de Siège** regroupe l'arme en tant que telle, ainsi que les figurines qui l'actionnent. Le profil de l'Arme de Siège mentionne à quel profil d'**Infanterie** vous devez vous référer, aussi bien pour le coût en cas d'achat pour leur Inventaire ou d'ajout de **Servants** supplémentaires, mais aussi concernant la Capacité de Tir lorsque l'**Arme de Siège** tire.

Les mots-clefs associés au profil de l'**Arme de Siège** sont propres à l'arme. Les **Servants** ont les mots-clefs associés à leur profil d'origine, auxquels ils ajoutent le mot-clef **Servant**. Elle suit alors les contraintes indiquées dans le profil de l'Arme de Siège concernant les **Equipements** disponibles pour les **Servants**.

Armes de Siège et Mouvement

Les **Servants** peuvent s'écarter de l'**Arme de Siège** (sauf dans le cas des Socles Combinés. Voir le chapitre « Les Socles »). Cependant, ils ne peuvent aller au-delà de 15 cm de l'**Arme de Siège** (mesurez la distance la plus courte séparant le Servant de l'**Arme de Siège** pour vérifier en cas de doute).

Pour bouger une **Arme de Siège**, au moins deux figurines **Servants** doivent être debout et au contact avec une partie de l'**Arme de Siège** en question (sauf si l'Arme de Siège a la règle spéciale Arme de siège légère, auquel cas un seul **Servant** est nécessaire). Si tel est le cas, vous pouvez bouger l'**Arme de Siège** en respectant la Valeur de Mouvement des **Servants** en contact socle-à-socle. Si les **Servants** au contact socle-à-socle de l'**Arme de Siège** n'ont pas la même valeur de Mouvement, prenez la Valeur la plus basse. Si un seul **Servant** est en contact socle-à-socle, alors l'Arme de Siège ne pourra être déplacée au mieux que de la moitié (arrondi au supérieur) du Mouvement du **Servant** en question.

Un mouvement de pivot peut être effectué gratuitement (c'est-à-dire sans avoir à compter le nombre de cm parcourus), mais compte comme un mouvement concernant le tir. Le positionnement de l'**Arme de Siège** est important.

Armes de Siège et Tir

Une **Arme de Siège** est considéré comme ayant un angle de vue de 180°.

Une **Arme de Siège** nécessite au moins 2 **Servants** debout et au contact socle-à-socle pour être utilisée de manière optimale (sauf si l'Arme de Siège a la règle spéciale Arme de siège légère, auquel cas un seul **Servant** est nécessaire).

Si un seul Servant est présent, l'arme ne touchera que sur un 6, ou devra relancer son jet de Déviation le plus faible dans le cas des tirs d'obusier.

Pour la résolution du tir, vérifiez dans un premier temps si l'un des **Servants** de l'**Arme de Siège** a une ligne de vue sur la cible envisagée. Si tel est le cas, vérifiez la ligne de vue et la portée

depuis l'**Arme de Siège** et la cible pour la prise en compte des obstacles. Pour le jet pour toucher, prenez la meilleure Capacité de Tir parmi celles des **Servants** debout et en contact socle-à-socle. Pour le reste (Force de l'Arme, dés d'Attaque), référez-vous au profil de l'**Arme de Siège**.

D'un autre côté, lorsque vous souhaitez tirer sur une Arme de Siège, vous pouvez tirer soit sur l'**Arme de Siège** en tant que telle (qui a sa propre valeur de Défense et de Points de vie) ou sur les **Servants**. Si l'**Arme de Siège** est détruite, les **Servants** encore en vie perdent le mot-clef **Servants** et peuvent désormais agir sans contrainte supplémentaire sur le champ de bataille. Si tous les **Servants** sont éliminés, l'**Arme de Siège** est également détruite et retirée de la table.

Armes de Siège et Duels

Les **Servants** peuvent charger des adversaires qui se trouveraient à moins de 15 cm de l'**Arme de Siège**.

Les adversaires peuvent choisir de charger les **Servants** et/ou l'**Arme de Siège** elle-même s'ils sont à portée (dans le cas des Socles Combinés, les adversaires sont considérés comme chargeant l'**Arme de Siège** et tous les **Servants** en même temps).

Si les adversaires sont en contact avec des **Servants**, vous devez réaliser le Duel de manière classique. Si l'adversaire n'est en contact qu'avec l'**Arme de Siège**, il pourra directement effectuer le(s) jet(s) pour blesser (l'**Arme de Siège** perd automatiquement le Duel). Si l'**Arme de Siège** n'est pas détruite, l'attaquant recule comme il le ferait pour un **Monstre**.

Les Règles Spéciales

Dans ce chapitre, vous retrouverez la description des règles spéciales les plus fréquentes dans Beyond the Stars. Elles sont insérées dans les profils, et sont parfois associées à un équipement en particulier. A noter que certaines des règles les plus spécifiques sont décrites dans le profil de la figurine dotée de la règle spéciale en question.

Adeptes de la chasse à courre : Une figurine avec cette règle spéciale peut utiliser une arme de catégorie Lourde en suivant les règles de la Catégorie Légère tant qu'elle a le mot-clef **Cavalerie** ou **Moto**.

Agilité impressionnante : Si cette figurine doit être jetée à terre, lancez 1D6. Sur un 4+, elle se maintient debout.

Amphibie : Une figurine avec cette règle spéciale peut entrer et traverser un terrain aquatique comme s'il s'agissait d'un terrain ouvert.

Antichar : Si une figurine ou un équipement détient cette règle, alors les attaques effectuées avec cette figurine ou cet équipement doivent relancer les jets donnant 1 pour Pénétrer le Blindage d'un **Véhicule**.

Antigravité : Un **Véhicule** avec cette règle spéciale ignore les terrains difficiles. De plus, elle peut effectuer son Mouvement en ignorant les terrains infranchissables, à condition de ne pas terminer son mouvement dans l'un d'entre eux.

Arachnéenne : Une figurine avec cette règle spéciale n'est jamais ralentie par les terrains difficiles, (hors zones aquatiques). De plus, elle peut ignorer les obstacles lorsqu'elle se déplace.

Une figurine avec cette règle spéciale peut donc se déplacer normalement sur n'importe quelle surface et à n'importe quel angle, sans avoir à passer de tests de Franchissement ou d'Escalade (elle devra cependant réaliser un test de Saut si nécessaire). Un tel Mouvement doit cependant prendre en compte la distance verticale qu'elle parcourt sur les éléments de terrain. Enfin, la figurine doit autant que possible finir son Mouvement à plat sur la surface de jeu.

Archer Emérite : Si une figurine avec cette règle spéciale possède un **Bouclier** et utilise un **Équipement de tir à deux mains**, alors elle ne subira pas de malus de -1 sur ses jets pour toucher au tir.

Si elle a le mot-clef **Cavalerie**, une figurine avec cette règle spéciale peut être équipée d'un **Arc**, d'un **Arc Long** ou d'une **Arbalète**. Par ailleurs, elle peut utiliser un **Arc Composite** comme s'il s'agissait d'une arme Légère.

Arme à plasma : Si une figurine obtient un 1 sur son jet pour Toucher avec une arme (après les éventuelles relances) ayant cette règle spéciale, alors elle subira une touche de Force égale à celle de l'arme.

Si la figurine est un **Véhicule**, elle subira immédiatement un jet de Pénétration de Blindage, opposant la Force de l'arme au côté du Blindage associé à l'arme. Ainsi, un **Équipement de tir frontal** effectuera son jet de Pénétration de Blindage contre le Blindage frontal du **Véhicule**. Un **Équipement de tir latéral** effectuera son jet de Pénétration de Blindage contre le Blindage latéral

du **Véhicule**. Un *Equipement de tir arrière* ou *central* effectuera son jet de Pénétration de Blindage contre le Blindage arrière du **Véhicule**.

Arme de jet : En plus de la phase de Tir, un *Equipement de Tir* avec cette règle spéciale peut être également utilisée lorsque son porteur charge au combat pendant la phase de Mouvement. Le joueur déplace sa figurine comme si elle chargeait l'ennemi, mais avant de la mettre au contact socle à socle, elle s'arrête à 3 cm de son adversaire. Si la figurine débute son mouvement dans la Zone de Contrôle d'un adversaire qu'elle cible avec cet *Equipement de Tir*, elle n'a pas besoin de bouger d'abord. Elle peut alors jeter cet *Equipement de tir* sur la cible qu'elle charge. Ce tir est résolu en utilisant les règles des tirs même si cela se passe pendant la phase de Mouvement. Si la cible n'est pas tuée, la figurine qui a jeté cet *Equipement de tir* doit la charger. Si la cible est tuée, la figurine qui a utilisé cet *Equipement de Tir* peut finir son Mouvement comme elle le souhaite : s'arrêter, charger une autre figurine, etc. Une figurine ne peut jeter qu'un *Equipement de tir* avec cette règle spéciale lors de la Phase de Mouvement. Un *Equipement de tir* avec cette règle spéciale n'est pas considérée comme étant armée d'une Arme de base supplémentaire pendant la phase de Duel.

Arme de siège légère : Une **Arme de Siège** avec cette règle spéciale ne nécessite qu'un seul **Servant** pour être déplacée et tirer de manière optimale.

Arme Expérimentale : Une **Arme de Siège** avec cette règle spéciale suit les règles de tir d'obusier lourd. En revanche, pour le jet de Déviation, elle jette deux D6, et garde le moins bon résultat.

Arme stabilisée : Si une figurine utilise un Equipement de tir avec cette règle en ayant bougé de la moitié ou moins de son Mouvement, alors elle ne subira de la pénalité de -1 à son jet pour Toucher liée à ce Mouvement.

Artillerie mécanisée : L'*Equipement central* de cette figurine est considérée comme un *Equipement frontal* concernant l'angle de tir. Toutefois, lorsque cet *Equipement de tir* est utilisé, la figurine équipée peut utiliser la ligne de vue d'une figurine alliée équipée d'une *Radio* comme s'il s'agissait de la sienne.

Attaque de Flanc : Cette règle spéciale ne peut faire effet que si l'Unité de Combat est maintenue en réserve au début de la partie, et que si toutes les figurines de l'Unité de Combat (**Champion** inclus) ont cette règle spéciale, ou si le **Transport** associé possède lui-même cette règle spéciale.

Lorsque l'Unité de Combat doit se déployer, vous pouvez choisir de réaliser une Attaque de Flanc. Jetez un dé. Sur un résultat de 3+, vous pouvez placer un point d'entrée sur n'importe quel bord de table, à 15 cm minimum d'un coin de table. Si le score requis est obtenu, le joueur choisit un point d'un des bords de table et l'Unité de Combat rentre par ce point en effectuant un Mouvement suffisant pour entrer intégralement sur la table, et dans le respect de la valeur maximale de Mouvement de la figurine (aucune cohérence d'Unité de Combat n'est requise). Les figurines peuvent ensuite se déplacer normalement, à l'exception qu'elles ne peuvent pas charger. Sur un résultat de 1 ou 2, c'est votre adversaire qui place le point d'entrée.

Si toutes les figurines ne peuvent entrer sur la table de jeu à partir du point d'entrée, remettez l'Unité en réserve. Elle effectuera un nouveau test sur le Tableau de Renforts au prochain tour.

Baliste à Répétition / Canon à Répétition : Durant la Phase de Tir, cette **Arme de Siège** peut tirer 1D6 fois au lieu d'une seule.

Boulets fusants : Si une figurine avec cette règle spéciale obtient un 6 naturel sur son jet pour Toucher au tir, appliquez l'effet de la règle spéciale Projectile à fragmentation.

Cavalier Expert : Tant qu'elle a le mot-clef **Cavalerie** ou **Moto**, une figurine avec cette règle spéciale peut relancer son dé lors des tests de Franchissement. De plus, elle bénéficie du +1 en Défense d'un **Bouclier** même si elle porte également un **Equipement de tir**.

Charge brutale : Si une figurine avec cette règle spéciale charge une figurine d'**Infanterie**, elle gagne les bonus de jet au sol comme si elle était de la **Cavalerie** ou une **Moto** (mais pas le bonus d'Attaque supplémentaire). Ce bonus est annulé si la figurine avec cette règle spéciale est ensuite chargée par une figurine de **Cavalerie**.

Charge dévastatrice : Une figurine avec cette règle spéciale compte comme ayant la règle spéciale Impactant, à la nuance près qu'à chaque fois qu'une figurine avec cette règle spéciale charge, elle inflige une touche de Force 7 à une figurine qu'elle a chargée (ou deux touches pour la **Cavalerie** et les **Motos**).

Charge Monstrueuse : Si une figurine avec cette règle spéciale charge, elle gagne les bonus de Projeter au sol et d'Attaque Supplémentaire comme si elle était de la **Cavalerie** ou une **Moto**, avec les exceptions suivantes :

Cette figurine jette aussi à terre toute figurine chargée (hors **Monstres et Véhicule**), tant que leur Force est inférieure à la sienne (y compris les figurines à Force 6 ou supérieure), après que les modificateurs éventuels ont été appliqués (comme une Force Légendaire).

De plus, le bonus d'Attaque Supplémentaire est conservé par la créature à la Charge Monstrueuse, même si elle est chargée à son tour par une figurine de **Cavalerie** ou par une figurine avec cette règle spéciale.

Chariot bestial : Lors de l'application de la règle spéciale Impactant ou Charge Dévastatrice, cette figurine obtient un bonus de +1 pour blesser et un bonus de +1 pour la Pénétration de Blindage.

Chasseur de têtes : Une figurine avec cette règle spéciale obtient +1 sur ses jets pour Blesser au Duel quand elle frappe un **Champion**.

Chef spirituel : tout **Guerrier** situé à moins de 15 cm de cette figurine peut relancer ses Tests de Moral ratés. Chaque Test de Moral ne peut être relancé qu'une fois.

Chenillé : Une figurine avec cette règle spéciale ignore les terrains difficiles.

Commandant Irrégulier : Ce **Champion** ne peut intégrer que des **Irréguliers** dans son Unité de Combat.

Costaud : Une figurine avec cette règle spéciale peut tirer avec un **Equipement de tir** de catégorie Lourde en suivant les règles de la Catégorie Légère s'il s'agit d'un **Equipement de tir à une main**, ou en suivant les règles de la Catégorie Précision si elle souhaite utiliser un **Equipement de tir à deux mains**. En outre, durant la Phase de Duel, elle peut utiliser une **Arme à deux mains** sans le malus de -1 sur ses jets de Duel (cela inclut les « compte comme une **Arme à deux mains** »).

Coup Puissant : Pour chaque blessure infligée par cette figurine, elle retire 2 Point de Vie au lieu d'un seul. Pour les **Véhicules**, elle obtient un bonus de +1 sur ses jets dans le Tableau des Dégâts.

Courageux : Une figurine avec cette règle spéciale peut relancer un dé sur ses Tests de Moral.

Crocs acérés : Lors de la Phase de Duel, si une figurine avec cette règle spéciale obtient un 6 naturel sur un jet de Pénétration de Blindage, alors le jet est automatiquement réussi.

Défense sommaire : Toute figurine effectuant des Jets de Pénétration de Blindage au Duel contre un **Véhicule** avec cette règle spéciale doit relancer ses Jets de Pénétration de Blindage réussis.

Déloyal : Une figurine avec cette règle peut tirer alors que des alliés se trouvent sur la trajectoire. Ces derniers sont alors considérés comme des obstacles, et la figurine devra effectuer un Jet de Trajectoire (voir chapitre « La Phase de Tir »). Si le jet est raté, effectuez le jet pour blesser contre l'allié concerné.

De plus, si une figurine avec cette règle spéciale tente de tirer sur une figurine ennemie Engagée dans un Duel, alors elle ne subit pas le malus de -1 à son jet pour toucher lié à cette situation.

Drain de vie : Une figurine qui subit une Blessure, n'ayant pas été ignorée de quelque manière que ce soit, par une figurine ayant cette règle spéciale voit son nombre de Points de Vie immédiatement réduit à 0.

Enragé : Une figurine avec cette règle spéciale doit charger une figurine adverse si elle est en mesure de le faire.

Fanatisé : Une figurine avec cette règle spéciale compte ayant les règles spéciales Sans Peur et Enragé. De plus, cette figurine a un bonus de +1 pour blesser pendant la Phase de Duel si elle a chargé.

Figure populaire : tout **Guerrier Irrégulier** situé à moins de 15 cm de cette figurine obtient un bonus de +1 à sa valeur de Moral. Un **Guerrier Irrégulier** ne peut être affecté que par une seule aire d'effet de Figure populaire à la fois.

Forestier : Une figurine d'**Infanterie** avec cette règle spéciale peut traverser sans pénalité de Mouvement les décors boisés désignés comme terrains difficiles. Notez que cela ne veut pas dire qu'elles réussissent automatiquement les tests d'Escalade, Saut et Franchissement d'Obstacles qu'elles sont amenées à effectuer dans ces zones, ni qu'elles peuvent passer outre les troncs d'arbres.

Frappe spectrale : Quand une figurine ayant cette règle spéciale doit effectuer des jets pour blesser lors d'un Duel, elle compare sa Force à le Moral de la cible, plutôt qu'à la Défense comme habituellement sur le Tableau des Blessures. Cette règle spéciale ne s'applique pas si la figurine ennemie ciblée est **Arme de siège, Véhicule, Marcheur** sans la règle spéciale Marcheur organique ou une figurine avec la règle spéciale Robotique.

Garde du Corps : Une figurine avec cette règle spéciale réussit automatiquement tous ses tests de Moral tant que le **Général** est en vie et sur la table.

Gigantesque : Une figurine avec cette règle spéciale double sa valeur de Points de Vie, ou gagne un bonus de +1 sur l'ensemble des côtés de son Blindage s'il s'agit d'un **Véhicule**. Elle peut en outre tirer sans malus sur son/ses Jet(s) pour toucher avec son/ses arme(s) s'il elle a bougé. De plus, elle ne peut jamais être considérée comme étant Bloquée dans le cadre d'un Duel, et ne peut jamais être projetée au sol.

Par ailleurs, lorsqu'une figurine avec cette règle spéciale se déplace, elle peut franchir tous les Obstacles qui mesurent 10cm de hauteur ou moins sans pénalité. Toutefois, elle ne peut pas de franchir les Obstacles plus grands.

Si une figurine avec cette règle spéciale est éliminée pendant la Phase de Duel, jetez un dé pour chaque figurine ennemie qui était Engagée dans ce Duel. Sur un 3+, cette figurine subira une touche de Force 4.

Toutefois, lorsqu'une figurine effectue un Tir contre une figurine avec cette règle Spéciale, le tireur ignore toutes les figurines (alliées et ennemies) pour d'éventuels tests de Trajectoire, sauf si ces figurines sont des **Monstres** (et/ou également cette règle spéciale), des **Véhicules**, ont une taille de socle supérieure ou égale à celle de la cible et/ou ont également la règle spéciale Gigantesque.

Si la cible n'a pas de socle, alors elle est toujours considérée comme ayant un socle supérieur à celui d'une figurine qui se trouverait sur la trajectoire (même si cette dernière n'a également pas de socle).

Si la cible est Engagée dans un Duel, les figurines avec lesquelles elle est engagée sont prises en compte en tant que figurines sur la trajectoire.

Grand attelage : Un **Véhicule** avec cette règle spéciale obtient un bonus de 5 cm sur sa Valeur de Mouvement de base. De plus, elle peut relancer ses jets de 1 pour Blessé lors de l'application de la règle spéciale Impactant ou Charge Dévastatrice.

Gros Gibier : Une figurine avec cette règle spéciale obtient +1 sur ses jets pour Blessé au Duel quand elle frappe une **Bête**, un **Monstre** ou un **Marcheur**. Une figurine avec cette règle spéciale obtient également un bonus +1 sur ses jets de Pénétration de Blindage pendant la Phase de Duel.

Guérillero : Une figurine d'**Infanterie** avec cette règle spéciale peut relancer son jet lors de tests de Franchissement, Saut et Escalade. De plus, elle peut traverser sans pénalité de Mouvement les décors urbains désignés comme terrains difficiles.

Guerrier infatigable : Si au moins une figurine avec cette règle spéciale est engagée dans un Duel, et qu'au moins une égalité débouche sur une égalité basée sur la valeur de Combat, alors la figurine ayant cette règle spéciale est considérée comme l'ayant emporté.

Si les deux opposants bénéficient de cette règle spéciale, alors l'effet est annulé.

Impactant : A chaque fois qu'une figurine avec cette règle spéciale charge, elle inflige une touche de Force 5 à une figurine qu'elle a chargée (les figurines de **Cavalerie** ou de **Moto** subissent deux touches à la place, mais les passagers d'une figurine de **Monstre** ou de **Véhicule** ne sont pas concernées). Si, après ces blessures, la figurine n'est plus Engagée et qu'il reste du mouvement, elle peut terminer son Mouvement comme bon lui semble. Elle peut de nouveau charger et impacter une autre figurine. Si elle ne réussit pas à tuer sa cible, alors elle s'arrête immédiatement et est considérée comme Engagée.

Implacable : Une figurine avec cette règle spéciale ne subit jamais de malus lié au fait d'être Désarmée lors de la Phase de Duel.

Maître duelliste : Dans le cas d'un Duel en surnombre, les Dés de Bastonnade générés par une figurine avec cette règle sont conservés sur un 2+ au lieu de 4+ pour obtenir un Point de Gloire.

Maître de la Magie : Une figurine avec cette règle spéciale obtient un bonus de +1 sur son jet de lancement et de dissipation de Sort (cumulatif avec d'autres bonus du même type).

Maître tacticien : Un **Champion** avec cette règle spéciale obtient un bonus de +1 sur son Jet de lancement d'Ordre.

De plus, un **Champion** avec cette règle spéciale dont l'Unité de Combat est en réserve peut modifier le résultat du dé de +1 ou -1 sur son jet dans le Tableau des Renforts.

Si l'Unité de Combat se déploie selon les modalités de la règle spéciale Attaque de Flanc, elle ajoute un bonus de +1 sur son jet de déploiement.

Si l'Unité de Combat se déploie selon les modalités de la règle spéciale Téléportation, elle ajoute un bonus de +1 sur son jet de déviation.

Maîtrise (X) : Le « X » correspond à l'*Équipement* pris en compte dans le cadre de cette règle spéciale. Une figurine avec cette règle spéciale peut relancer un jet de Duel lorsqu'elle utilise l'*Équipement* correspondant s'il s'agit d'un *Équipement de mêlée*. Dans le cas des *Équipements de Tir*, la figurine peut relancer ses jets pour Toucher ratés en utilisant cet *Équipement de tir*.

Une figurine peut posséder plusieurs fois la règle spéciale Maîtrise (X), chaque fois pour un *Équipement de mêlée* ou un *Équipement de tir* différent.

Marcheur organique : un **Marcheur** avec cette règle spéciale peut bénéficier des effets de la règle spéciale Médecin. De plus, une Trousse de Soins peut être utilisée sur une figurine avec cette règle spéciale. En revanche, il ne peut plus bénéficier des effets de la règle spéciale Réparateur.

Massif : Une figurine avec cette règle spéciale compte comme deux figurines concernant les Objectifs et les places dans un **Transport**.

Médecin : Toute figurine alliée qui n'est pas une **Arme de Siège**, un **Véhicule** ou un **Marcheur** à moins de 15 cm d'une figurine ayant cette règle spéciale obtient une Invulnérabilité à 6+ (la figurine ayant cette règle spéciale étant incluse). Si cette figurine alliée disposait déjà d'une Invulnérabilité, il obtient à la place un bonus de +1 sur son Jet d'Invulnérabilité. Une figurine ne peut bénéficier que d'une seule aire d'effet de la règle spéciale Médecin.

Montagnard : Une figurine d'**Infanterie** avec cette règle spéciale peut relancer son jet lors de tests de Franchissement, Saut et Escalade. De plus, elle peut traverser sans pénalité de Mouvement les décors rocheux désignés comme terrains difficiles.

Morsure infectieuse : Quand une figurine ayant cette règle spéciale soit effectuer des jets pour blesser lors d'un Duel contre une cible non-**Arme de siège** ou **Véhicule**, elle compare sa Force à la Force de la cible, plutôt qu'à la Défense comme habituellement sur le Tableau des Blessures.

Multibras : Une figurine avec cette règle spéciale peut, lors de la Phase de Duel, utiliser jusqu'à 4 *Équipements de mêlée à une main*. Dans ce cas, elle gagne une Attaque supplémentaire pour chaque *Équipement de mêlée à une main* au-delà de la seconde. En outre, elle peut également manipuler un *Équipement de mêlée à deux mains* sans malus de -1 au(x) Jet(s) de Duel. Toutefois, De plus, le bonus supplémentaire de +1 à sa Valeur d'Attaque pour la durée du Duel en cas d'*Équipements de mêlée* similaires ne s'applique que si tous les *Équipements de mêlée* utilisés sont similaires.

Lors de la Phase de Tir, une figurine avec cette règle spéciale peut également utiliser jusqu'à 4 *Équipements de tir à une main*. Si la figurine est équipée d'*Équipements de tir à une main* et d'*Équipements de tir à deux mains*, chaque *Équipement de tir à deux mains* utilisé compte comme 2 *Équipements de tir à une main*.

Nuée : Tout tir effectué contre une figurine avec cette règle spéciale ne réussit son jet pour toucher que sur un 6. De plus, lors de la phase de Duel, si une figurine ennemie est Engagée

contre une figurine avec cette règle spéciale, elle divise sa Valeur de Combat par 2 (arrondie au supérieur) pour la durée du Duel. Ce malus s'applique après l'application des bonus sur cette Valeur de Combat (effet d'aura, Frappe Légendaire, ...).

Pied Léger : Une figurine d'**Infanterie** avec cette règle spéciale compte comme ayant toujours obtenu un 6 pour tout test de Saut, d'Escalade ou de Franchissement d'Obstacle qu'elle est amenée à faire.

Pistolero : Une figurine avec cette règle spéciale peut utiliser un *Equipement de tir à une main* supplémentaire pendant la Phase de tir.

Plateforme de tir : Les **Equipages** et/ou les passagers dans un Véhicule ou un Monstre peuvent utiliser leurs *Equipements de tir*. Elles prennent cependant en compte les contraintes habituelles (ex : moitié de Mouvement max pour pouvoir utiliser une arme de catégorie Précision, ...).

Si un **Monstre** possède cette règle spéciale, les passagers ne sont jamais considérés comme faisant partie du combat et donc peuvent tirer librement pendant la phase de Tir. La mesure de la distance et de la ligne de vue se fait depuis n'importe quelle partie de la figurine (ou point du socle si le **Monstre** en a un).

Porte-Bannière : Une figurine avec cette règle spéciale ne subit jamais de malus lié au fait d'être équipée d'une *Bannière* lors de la Phase de Duel.

Projectile à fragmentation : Si un tir effectué avec un *Equipement de tir* ayant cette règle spéciale réussit son jet pour toucher (et suite aux éventuels jets de Trajectoire), utilisez un gabarit de Tir d'Obusier Léger, avec la figurine ciblée au départ au centre de ce gabarit. Le Gabarit ne peut pas dévier. Les autres figurines couvertes au moins partiellement par le Gabarit subissent une touche de Force égale à la moitié de la valeur de Force de l'*Equipement de tir* (arrondie au supérieur).

Protections actives : Si une figurine utilise un *Equipement de tir* contre un **Véhicule** avec cette règle spéciale, alors cette figurine ne bénéficie pas du bonus de Pénétration de Blindage de cet *Equipement de tir*.

Rancune (X) : Une figurine avec cette règle spéciale relance les 1 pour Blessé lors de la Phase de Duel contre les figurines dotées du mot-clef adéquat (mentionné entre parenthèses à côté de la règle, dans son profil).

Rapide : Une figurine **Infanterie** ou **Marcheur** avec cette règle spéciale obtient un bonus de 5 cm sur sa Valeur de Mouvement de base. Une figurine **Cavalerie**, **Moto**, **Véhicule** ou **Monstre** avec cette règle spéciale obtient un bonus de 10 cm sur sa Valeur de Mouvement de base.

Dans le cas d'une figurine ayant la règle spéciale Rapide qui obtient une Monture, alors la règle spéciale ne s'applique pas (sauf si la Monture a elle-même la règle spéciale Rapide, auquel cas seule celle de la Monture est appliquée).

Réparateur : Une figurine avec cette règle spéciale peut tenter de réparer un dommage sur une **Arme de Siège**, un **Marcheur**, un **Véhicule** ou une figurine avec la règle spéciale Robotique. Le joueur contrôlant la figurine avec cette règle spéciale peut jeter un dé à la fin du mouvement de la figurine si elle est en contact socle-à-socle. Sur un 4+, elle peut redonner un PV perdu précédemment par une **Arme de Siège** (hors **Servants**), un **Marcheur** ou une figurine avec la règle spéciale Robotique, ou annuler un Dommage subi par un Véhicule (une arme détruite ou un moteur détruit). Le dommage réparé est celui au choix du joueur contrôlant la figurine avec la règle spéciale Réparateur.

Robotique : Une figurine avec cette règle spéciale peut choisir de réussir ou d'échouer tout Test de Moral qu'elle est amenée à effectuer.

Une figurine avec cette règle spéciale ne peut pas bénéficier des effets de la règle spéciale **Médecin**, ni de l'effet d'une Trousse de Soins. En revanche, elle peut bénéficier des effets de la règle spéciale **Réparateur**.

Sans Peur : Une figurine avec cette règle réussit automatiquement ses Tests de Moral.

Solitaire : Tant qu'une figurine avec cette règle n'a pas bougé du tour, alors elle n'est pas du tout visible par l'ennemi, sauf si celui-ci est à 15 cm ou moins. La figurine équipée ne peut donc pas d'être prise pour cible par une charge, un tir, un Sort ou toute règle spéciale spécifiant d'avoir une ligne de vue sur la cible, tant que celle-ci n'est pas complètement dégagée ou que l'adversaire ne s'est pas rapproché suffisamment. Sur une figurine de Cavalerie, la Cape de camouflage n'a pas d'effet.

Si la figurine est équipée d'un Exosquelette léger, alors elle devient visible par l'ennemi à 30 cm ou moins.

Si la figurine est équipée d'un Exosquelette lourd, alors elle devient visible par l'ennemi à 45 cm ou moins.

Stable : si cette règle est associée à **Plateforme de tir**, alors les **Servants, Equipages** et/ou les passagers peuvent utiliser leurs **Equipements de tir** en étant considérés comme n'ayant pas bougé.

Téléportation : Cette règle spéciale ne peut faire effet que si l'Unité de Combat est maintenue en réserve au début de la partie, et que si toutes les figurines de l'Unité de Combat (**Champion** inclus) ont cette règle spéciale, ou si le **Transport** associé possède lui-même cette règle spéciale.

Lorsque l'Unité de Combat doit se déployer, vous pouvez choisir de réaliser une Téléportation. Positionnez le **Champion** (ou le **Transport**) là où vous le souhaitez sur la table, hors d'un décor et à plus de 3 cm d'une figurine déjà présente sur la table. Puis, effectuez un jet sur le Tableau de Déviation (voir chapitre « Les Armes de Siège »). Si votre adversaire doit faire dévier la Téléportation, il ne peut placer le **Champion** (ou le **Transport**) dans un décor ou à moins de 3 cm d'une figurine déjà présente. Une fois le résultat sur le Tableau de Déviation, placez toutes les figurines de l'Unité de Combat à moins de 15 cm du **Champion**. Les figurines sont considérées comme ayant intégralement bougé.

Si toutes les figurines ne peuvent entrer sur la table de jeu à partir du point d'entrée, remettez l'Unité en réserve. Elle effectuera un nouveau test sur le Tableau de Renforts au prochain tour.

Terrifiante : Si une figurine souhaite en charger une autre dotée de cette règle spéciale (même si cette figurine est actuellement hors de portée), elle doit d'abord, avant de faire n'importe quoi d'autre, effectuer un test de Moral. Si le test est réussi, la charge se passe normalement. Si le test est raté, elle n'a pas le droit de bouger pour le reste du tour.

Tirs empoisonnés : Cette figurine doit relancer les jets donnant 1 pour Blesser au tir (sauf si elle utilise un **Equipement de tir** de catégorie Lance-flammes).

Tirs enflammés : Cette figurine obtient +1 sur ses jets pour Pénétrer le Blindage d'un **Véhicule** au tir (sauf si elle utilise un **Equipement de tir** de catégorie Lance-flammes).

Tireur Expert : Une figurine dotée de cette règle spéciale relance ses jets pour toucher ratés au tir.

Tout-terrain : Une figurine de **Moto** avec cette règle spéciale peut effectuer des Tests de Franchissement. Par ailleurs, elle peut défendre ou combattre à travers une barrière, mais ne reçoit pas les bonus de charge de cavalerie lorsqu'elle charge le défenseur d'une barrière.

Très massif : Une figurine avec cette règle spéciale compte comme cinq figurines concernant les Objectifs. En revanche, cette figurine ne peut pas embarquer ou se déployer dans un **Transport**.

Trompe-la-Mort : Si cette figurine subit au moins une blessure qui doit lui faire perdre son dernier Point de Vie (et après toute tentative liée à l'Invulnérabilité), lancez un 1D6 pour chaque blessure qui devrait retirer ce point de vie. Sur un résultat de 6, la figurine ignore cette blessure. Cependant, si la figurine ignore au moins une Blessure de cette manière et n'est pas retirée de la table, la figurine compte comme ayant une Capacité de Combat de 1 et une Capacité de Tir de 6+ (à moins d'avoir pire avant l'application de cette règle) jusqu'à la fin du tour.

Troupe de ligne : Si une première figurine avec cette règle spéciale a le mot-clef **Infanterie**, qu'elle est en contact socle-à-socle avec une seconde figurine ayant elle aussi cette règle spéciale tout en ayant un socle de même taille ou inférieure, qui elle-même est en contact socle-à-socle avec une troisième figurine ayant également cette règle spéciale tout en ayant un socle de même taille ou inférieure, alors la première figurine peut tirer sur un adversaire en ignorant les deux figurines suivantes.

Vol : Une figurine avec cette règle spéciale peut ignorer toutes les figurines encombrant son chemin, ainsi que les décors, en survolant les bâtiments, forêts, etc. Elle n'a pas le droit de terminer son mouvement de Vol à l'intérieur d'une forêt ou sur tout autre décor où son socle ne serait pas stable (tolérance accordée pour des rochers plats, des collines, si cela ne met pas la figurine en position d'être endommagée). De plus, une figurine volante a le droit de passer « au-dessus » des Zones de Contrôle ennemies, sans avoir à les charger, tant qu'elle finit son mouvement en dehors de la ou des Zone(s) de Contrôle en question.

Quand elle vole, une figurine ajoute 10 cm à sa Valeur de Mouvement de Base. Elle peut toujours choisir d'utiliser sa valeur de Mouvement normale si elle le souhaite, auquel cas elle perdra tous les bénéfices de la Règle Spéciale Vol décrits ici. Si la figurine effectue une partie de son mouvement dans un bois en marchant, elle ne pourra pas voler à nouveau avant d'être complètement sortie de celui-ci. Dans ce cadre d'un **Monstre** bénéficiant de la règle spéciale Vol, elle doit choisir avant d'amorcer son Mouvement si elle fait usage de la règle spéciale Vol ou s'il effectuera un mouvement « standard » afin de faire usage de la règle spéciale Impactant.

Si une figurine avec cette règle spéciale est forcée à se déplacer par une autre règle spéciale ou un Sort ennemi, elle le fera en volant et avec sa Valeur de Mouvement modifiée, avant d'appliquer les modificateurs éventuels de cette règle spéciale ou de ce Sort.

Si une figurine avec Vol finit son mouvement au sommet d'un décor, il peut y avoir de la place pour passer dessous. Dans ce cas, les autres figurines peuvent se déplacer sous la figurine, du moment qu'elles passent. Si une figurine avec Vol atterrit sur un décor de ce type, et qu'une figurine se trouve dessous à moins de 3 cm, alors la figurine avec Vol compte comme ayant chargé.

Le bonus de Mouvement de la règle spéciale Rapide ne s'applique pas lorsque la figurine vole.

Dans le cas d'une figurine ayant la règle spéciale Vol qui obtient une Monture, alors la règle spéciale ne s'applique pas (sauf si la Monture a elle-même la règle spéciale Vol, auquel cas seule celle de la Monture est appliquée).

Les Scénarios

Maintenant que le noyau central de Beyond the Stars vous a été présenté, il est désormais temps de passer au moment fatidique : choisir le Scénario sur lequel les armées s'opposeront. Chaque scénario présentera le type de déploiement (y compris si les Renforts sont possibles ou non), ainsi que les conditions de victoire.

En amont de la partie, vous pouvez soit choisir l'un des 6 scénarios possibles, soit jeter un dé dans le Tableau des Scénarios :

Tableau des Scénarios	
Jet de dé	Résultat
1	Scénario 1 : Le Grand Choc
2	Scénario 2 : Recherche et Destruction
3	Scénario 3 : Conquête
4	Scénario 4 : Embuscade
5	Scénario 5 : Escalade
6	Scénario 6 : Protection de VIP

Les scénarios présentés ici sont pensés pour du 1 contre 1. Cependant, ils peuvent s'adapter à du 2 contre 2, 3 contre 3, ...

Taille de la Partie

Pour jouer une partie compétitive, les joueurs doivent s'accorder sur une limite de points. Cette limite sera le maximum de points que vous pourrez atteindre en construisant votre liste d'armée. Ainsi, pour une limite de 500 points, vous pouvez ainsi avoir une armée à 498 points, à 500 points, mais pas à 501 points. La plupart des parties se jouent entre 500 et 1000 points. Mais, si accord entre les joueurs, tout est possible.

Marqueurs d'Objectifs

Certains scénarios compétitifs demandent d'utiliser des marqueurs pour représenter des objectifs divers sur le champ de bataille. Il est suggéré d'utiliser des socles de 25mm pour les représenter, mais l'essentiel est que tous les marqueurs soient de la même taille. Les marqueurs d'objectifs sont toujours considérés comme du terrain dégagé, sauf précision contraire.

Points de Victoire

Dans Beyond the Stars, vous vous affronterez sur des scénarios à 12 points maximum. Le gagnant et le perdant du scénario sont déterminés en calculant les points de victoire. Les deux camps marquent des points de victoire en fonction de certaines réalisations sur le champ de bataille, comme tuer des ennemis, capturer un objectif, ...

À la fin du jeu, le joueur/camp avec le plus de points remporte une Victoire Honorable (le perdant obtient, logiquement, une Défaite Honorable).

Si le joueur/camp gagnant l'a emporté avec 6 points de plus que l'autre, sa Victoire Honorable devient une Victoire Ecrasante.

Si les deux camps ont le même nombre de points de victoire, le résultat est un match nul.

Dans le cadre d'évènements (mini-tournois, campagne, ...), suivez le parcours d'un joueur comme suit :

- Victoire Ecrasante = 6 points d'Evènement
- Victoire Honorable = 4 points d'Evènement
- Egalité = 2 points d'Evènement
- Défaite Honorable = 1 point d'Evènement
- Défaite Ecrasante = 0 point d'Evènement

Table rase !

Au-delà des conditions de victoire énumérées dans les batailles, si la force d'un joueur est complètement anéantie (**dans le sens où toutes les figurines de l'armée sont éliminées**), son adversaire gagne automatiquement avec un score de 12-0. Pour rappel, les figurines en réserve ne comptent pas comme pertes.

Massacre !

Au-delà des conditions de victoire énumérées dans les batailles, si la force de tous les joueurs sont complètement anéanties au même moment, le score final sera une égalité 0-0. Personne ne pourra plus raconter le récit de cette journée...

Scénario 1 : Le Grand Choc

Résumé du Scénario

Les joueurs s'affrontent avec la ferme intention d'anéantir l'adversaire.

Terrain et Décors

Placez simplement le décor selon les règles classiques (chapitre « Les Terrains »).

Déploiement

Les deux joueurs jettent 1D6. Celui ayant le plus grand résultat devient le Joueur A le temps du déploiement. Il choisit une des zones de déploiement et y déploie sa première Unité de Combat (en positionnant d'abord le **Champion**), à moins de 60 cm du bord de la table. Le reste des figurines ne peuvent pas être déployées à plus de 15 cm de leur **Champion**. Une Unité de Combat peut être déployée directement dans son **Transport** associé. Ensuite, le deuxième joueur fait de même sur son bord de table, avec sa première Unité de Combat et ainsi de suite en alternance jusqu'à la fin du déploiement. Une fois le déploiement effectué, lancez le premier jet d'Initiative.

Renforts

Les joueurs peuvent maintenir des Unités de Combat en réserve.

Premier jet d'Initiative

Chaque joueur lance un dé. Le joueur avec le plus haut résultat commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

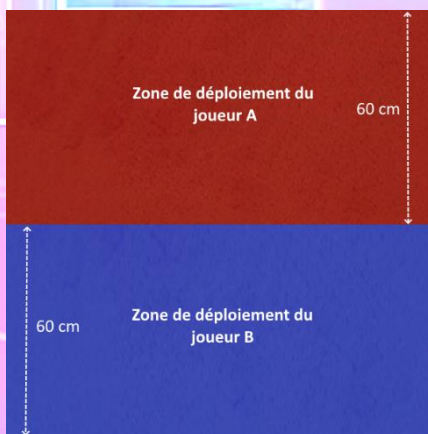
Objectifs

Si, à la fin d'un tour, la démoralisation d'au moins une armée est constatée, un des joueurs jette 1D6 à partir de la fin des tours suivants. Sur 1 ou 2, la partie s'arrête.

Points de Victoire

Vous recevez :

- **3 point** pour avoir causé une ou plusieurs blessures au **Général** ennemi (ou **5 points** si vous l'avez tué). Les blessures ne sont pas comptées si les points de vie ont été récupérés avant la fin de la partie.
- **1 point** si vous avez démoralisé l'armée ennemie (ou **3 points** si vous avez démoralisé l'armée ennemie et que la vôtre ne l'est pas).
- **1 point** s'il vous reste au moins une figurine avec une bannière à la fin de la partie (ou **2 points** s'il vous reste au moins une bannière et que l'adversaire n'en a plus).
- **1 point** si l'armée ennemie n'a plus de **Champions** en vie (ou **2 points** si l'armée ennemie n'a plus de **Champions** en vie et que vous en avez encore).



Scénario 2 : Recherche et Destruction

Résumé du Scénario

Les joueurs s'affrontent en masquant à leur adversaire leurs objectifs.

Terrain et Décors

Placez trois marqueurs d'objectif de taille égale dans chaque camp, de sorte qu'ils soient équidistants. Le premier d'entre eux est situé à 15 cm du bord de table de la zone de déploiement, au centre. Les deux autres sont à mi-chemin entre le premier et le bord de table du côté, à 30 cm également du bord de table de déploiement.

Déploiement

Les deux joueurs jettent 1D6. Celui ayant le plus grand résultat devient le Joueur A le temps du déploiement. Il choisit une des zones de déploiement et y déploie sa première Unité de Combat (en positionnant d'abord le **Champion**), à moins de 30 cm du bord de la table. Le reste des figurines ne peuvent pas être déployées à plus de 15 cm de leur **Champion**. Une Unité de Combat peut être déployée directement dans son **Transport** associé. Ensuite, le deuxième joueur fait de même sur son bord de table, avec sa première Unité de Combat et ainsi de suite en alternance jusqu'à la fin du déploiement. Une fois le déploiement effectué, lancez le premier jet d'Initiative.

Renforts

Les joueurs ne peuvent pas maintenir d'Unités de Combat en réserve.

Premier jet d'Initiative

Chaque joueur lance un dé. Le joueur avec le plus haut résultat commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

Si, à la fin d'un tour, la démoralisation d'au moins une armée est constatée, un des joueurs jette 1D6 à partir de la fin des tours suivants. Sur 1 ou 2, la partie s'arrête.

Points de Victoire

Vous recevez :

- **1 point** si vous démoralisez l'armée ennemie (ou **2 points** si elle l'est et pas la vôtre).
- **1 point** s'il vous reste au moins une figurine avec une bannière à la fin de la partie (ou **2 points** si elle l'est et pas la vôtre).

*Au début de la partie, chaque joueur désigne secrètement un de ses **Champions** (excepté le **Général**, sauf si vous n'avez qu'un seul **Champion**). Il ne le révélera qu'à la fin de la partie.*

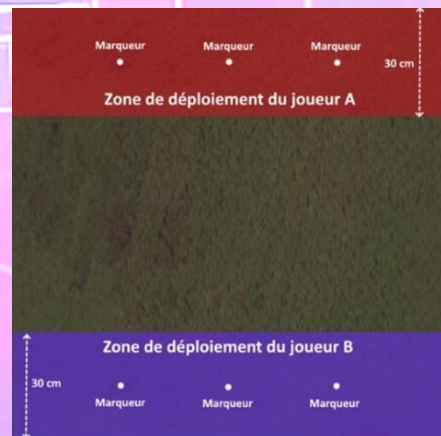
- **1 point** si ce **Champion** est toujours vivant à la fin de la partie, ou **3 points** s'il est toujours vivant et n'a subi aucune blessure. Les blessures ne sont pas comptées si les points de vie ont été récupérés avant la fin de la partie.

*Au début de la partie, chaque joueur désigne secrètement un des **Champions** ennemis (excepté le **Général**, sauf si l'ennemi n'a qu'un **Champion**). Il ne le révélera qu'à la fin de la partie.*

- **1 point** si vous causez une ou plusieurs blessures à ce **Champion** (les blessures ne sont pas comptées si les points de vie ont été récupérés avant la fin de la partie), ou **3 points** si vous le tuez.

Au début de la partie, chaque joueur désigne secrètement un des marqueurs d'objectifs dans le camp adverse. Il ne le révélera qu'à la fin de la partie.

- **1 point** si à la fin de la partie, vous avez plus de figurines **Infanterie**, **Cavalerie** ou **Moto** que votre adversaire à moins de 15 cm du marqueur d'objectif, ou **3 points** si votre ennemi n'a aucune figurine à moins de 15 cm du marqueur d'objectif et que vous en avez au moins une **Infanterie**, **Cavalerie** ou **Moto**.



Scénario 3 : Conquête

Résumé du Scénario

Les joueurs se battent pour des objectifs éparpillés sur le champ de bataille.

Armées

Les joueurs choisissent leur armée, qui doit faire le même nombre de points que celle de l'adversaire, selon les règles de ce livre.

Terrain et Décors

Vous devrez placer 5 objectifs. Le premier est obligatoirement au milieu de la carte. Ensuite, les deux joueurs jettent 1D6. Le joueur ayant le plus haut résultat place le deuxième objectif, à plus de 30 cm du premier objectif et à plus de 15 cm des bords de table. Le deuxième joueur place le troisième objectif, à plus de 30 cm des objectifs déjà placés et à plus de 15 cm des bords de table et ainsi de suite jusqu'au dernier objectif, toujours avec les mêmes restrictions.

Déploiement

Les deux joueurs jettent 1D6. Celui ayant le plus grand résultat devient le Joueur A le temps du déploiement. Il choisit une des zones de déploiement et y déploie sa première Unité de Combat (en positionnant d'abord le **Champion**), à moins de 30 cm du bord de la table. Le reste des figurines ne peuvent pas être déployées à plus de 15 cm de leur **Champion**. Une Unité de Combat peut être déployée directement dans son **Transport** associé. Ensuite, le deuxième joueur fait de même sur son bord de table, avec sa première Unité de Combat et ainsi de suite en alternance jusqu'à la fin du déploiement. Une fois le déploiement effectué, lancez le premier jet d'Initiative.

Renforts

Les joueurs peuvent maintenir des Unités de Combat en réserve.

Premier jet d'Initiative

Chaque joueur lance un dé. Le joueur avec le plus haut résultat commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

Si, à la fin d'un tour, la démoralisation d'au moins une armée est constatée, un des joueurs jette 1D6 à partir de la fin des tours suivants. Sur 1 ou 2, la partie s'arrête.

Points de Victoire

Vous recevez :

- **2 points** pour chaque objectif autour duquel se trouve au moins une de vos figurines **Infanterie, Cavalerie** ou **Moto** et aucune figurine ennemie **Infanterie, Cavalerie** ou **Moto** dans un rayon de 15 cm.
- **1 point** pour chaque objectif autour duquel vous êtes en surnombre de figurines **Infanterie, Cavalerie** ou **Moto** par rapport à votre adversaire dans un rayon de 15 cm.
- **1 point** si vous blessez ou tuez le **Général** ennemi.
- **1 point** si vous démoralisez l'armée ennemie.



Scénario 4 : Embuscade

Résumé du Scénario

Les joueurs se battent pour la survie alors que l'un des deux armées à été prise dans une embuscade.

Armées

Les joueurs choisissent leur armée, qui doit faire le même nombre de points que celle de l'adversaire, selon les règles de ce livre.

Terrain et Décors

Vous devrez placer 5 objectifs. Le premier est obligatoirement au milieu de la carte, et les 4 autres au milieu de chaque bord de table, et à 15 cm de ceux-ci.

Déploiement

Les deux joueurs jettent 1D6. Celui ayant le plus petit résultat devient le Joueur A le temps du déploiement. Il déploie alors sa première Unité de Combat (en positionnant d'abord le **Champion**), à moins de 30 cm du centre de la table. Le reste des figurines ne peuvent pas être déployées à plus de 15 cm de leur **Champion**. Une Unité de Combat peut être déployée directement dans son **Transport** associé. Ensuite, le deuxième joueur fait de même à moins de 15 cm d'un des bords de table, avec sa première Unité de Combat et ainsi de suite en alternance jusqu'à la fin du déploiement. Une fois le déploiement effectué, lancez le premier jet d'Initiative.

Renforts

Le Joueur A ne peut pas maintenir des Unités de Combat en réserve, sauf si ces dernières bénéficient de la règle spéciale Téléportation. De plus, il doit obligatoirement déployer l'Unité de Combat de son **Général** (même si ce dernier bénéficie de la règle spéciale Téléportation).

Le Joueur B peuvent maintenir des Unités de Combat en réserve.

Premier jet d'Initiative

Chaque joueur lance un dé. Le joueur avec le plus haut résultat commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

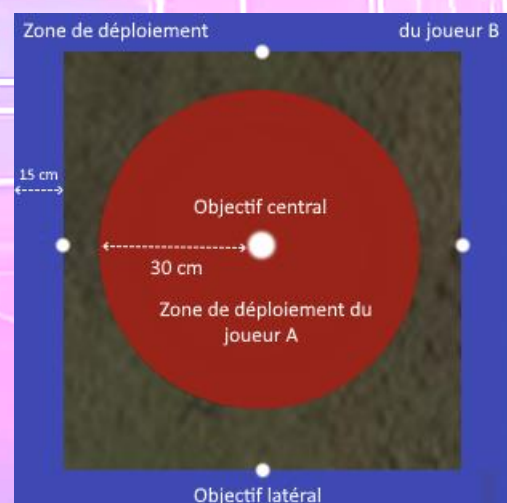
Objectifs

Si, à la fin d'un tour, la démoralisation d'au moins une armée est constatée, un des joueurs jette 1D6 à partir de la fin des tours suivants. Sur 1 ou 2, la partie s'arrête.

Points de Victoire

Vous recevez :

- **4 points** si vous avez des figurines **Guerriers** et pas l'adversaire dans un rayon de 15 cm de l'objectif central, et **2 points** si vous êtes en surnombre de figurines **Guerriers** par rapport à votre adversaire dans un rayon de 15 cm de l'objectif central.
- **1 point** pour chaque objectif autour duquel vous êtes en surnombre de figurines **Guerrier** par rapport à votre adversaire dans un rayon de 15 cm des objectifs latéraux.
- **1 point** pour avoir causé une ou plusieurs blessures au **Général** ennemi (ou **2 points** si vous l'avez tué). Les blessures ne sont pas comptées si les points de vie ont été récupérés avant la fin de la partie.
- **1 point** si vous avez démoralisé l'armée ennemie (ou **2 points** si vous avez démoralisé l'armée ennemie et que la vôtre ne l'est pas).



Scénario 5 : Escalade

Résumé du Scénario

Ce qui n'était qu'un combat d'avant-garde se transforme en bataille rangée, et les joueurs doivent éliminer les principales menaces adverses.

Terrain et Décors

Placez simplement le décor selon les règles classiques (chapitre « Les Terrains »).

Déploiement

Les deux joueurs jettent 1D6. Celui ayant le plus grand résultat devient le Joueur A le temps du déploiement. Il choisit une des zones de déploiement. Avant de déployer sa première Unité de Combat, le Joueur A effectue un jet de dé. Sur un résultat de 1 à 3, il doit déployer cette première Unité de Combat (en positionnant d'abord le **Champion**), dans la zone de déploiement A1. Sur un résultat de 4 à 6, il doit déployer cette première Unité de Combat (en positionnant d'abord le **Champion**), dans la zone de déploiement A2. Le reste des figurines ne peuvent pas être déployées à plus de 15 cm de leur **Champion**. Une Unité de Combat peut être déployée directement dans son **Transport** associé. Ensuite, le deuxième joueur fait de même, avec sa première Unité de Combat et ainsi de suite en alternance jusqu'à la fin du déploiement. Une fois le déploiement effectué, lancez le premier jet d'Initiative.

Renforts

Les joueurs peuvent maintenir des Unités de Combat en réserve.

Premier jet d'Initiative

Chaque joueur lance un dé. Le joueur avec le plus haut résultat commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

Si, à la fin d'un tour, la démoralisation d'au moins une armée est constatée, un des joueurs jette 1D6 à partir de la fin des tours suivants. Sur 1 ou 2, la partie s'arrête.

Points de Victoire

Vous recevez :

- **1 point** si vous démoralisez l'armée ennemie (ou **2 points** si elle l'est et pas la vôtre).
- **1 point** s'il vous reste au moins une figurine avec une bannière à la fin de la partie (ou **2 points** si elle l'est et pas la vôtre).
- **3 point** pour avoir causé une ou plusieurs blessures au **Général** ennemi (ou **5 points** si vous l'avez tué). Les blessures ne sont pas comptées si les points de vie ont été récupérés avant la fin de la partie.

*Au début de la partie, chaque joueur désigne secrètement un des **Champions** ennemis, un des **Monstres** ennemis ou un des **Véhicules** ennemis (excepté le **Général**, sauf si l'ennemi n'a qu'un **Champion** et pas de **Monstres** ou de **Véhicules**). Il ne le révélera qu'à la fin de la partie.*

- **1 point** si vous causez une ou plusieurs blessures à votre cible (les blessures ne sont pas comptées si les points de vie ont été récupérés avant la fin de la partie), ou **3 points** si vous la tuez.



Scénario 6 : Protection de VIP

Résumé du Scénario

Les joueurs doivent protéger l'un de leurs **Champions**.

Terrain et Décors

Placez simplement le décor selon les règles classiques (chapitre « Les Terrains »).

Déploiement

Les deux joueurs jettent 1D6. Celui ayant le plus grand résultat devient le Joueur A le temps du déploiement. Il choisit une des zones de déploiement et y déploie sa première Unité de Combat (en positionnant d'abord le **Champion**), à moins de 30 cm du bord de la table. Le reste des figurines ne peuvent pas être déployées à plus de 15 cm de leur **Champion**. Une Unité de Combat peut être déployée directement dans son **Transport** associé. Ensuite, le deuxième joueur fait de même sur son bord de table, avec sa première Unité de Combat et ainsi de suite en alternance jusqu'à la fin du déploiement. Une fois le déploiement effectué, lancez le premier jet d'Initiative.

Renforts

Les joueurs peuvent maintenir des Unités de Combat en réserve.

Premier jet d'Initiative

Chaque joueur lance un dé. Le joueur avec le plus haut résultat commence. En cas d'égalité, relancez les dés.

Objectifs

Si, à la fin d'un tour, la démoralisation d'au moins une armée est constatée, un des joueurs jette 1D6 à partir de la fin des tours suivants. Sur 1 ou 2, la partie s'arrête.

Points de Victoire

Vous recevez :

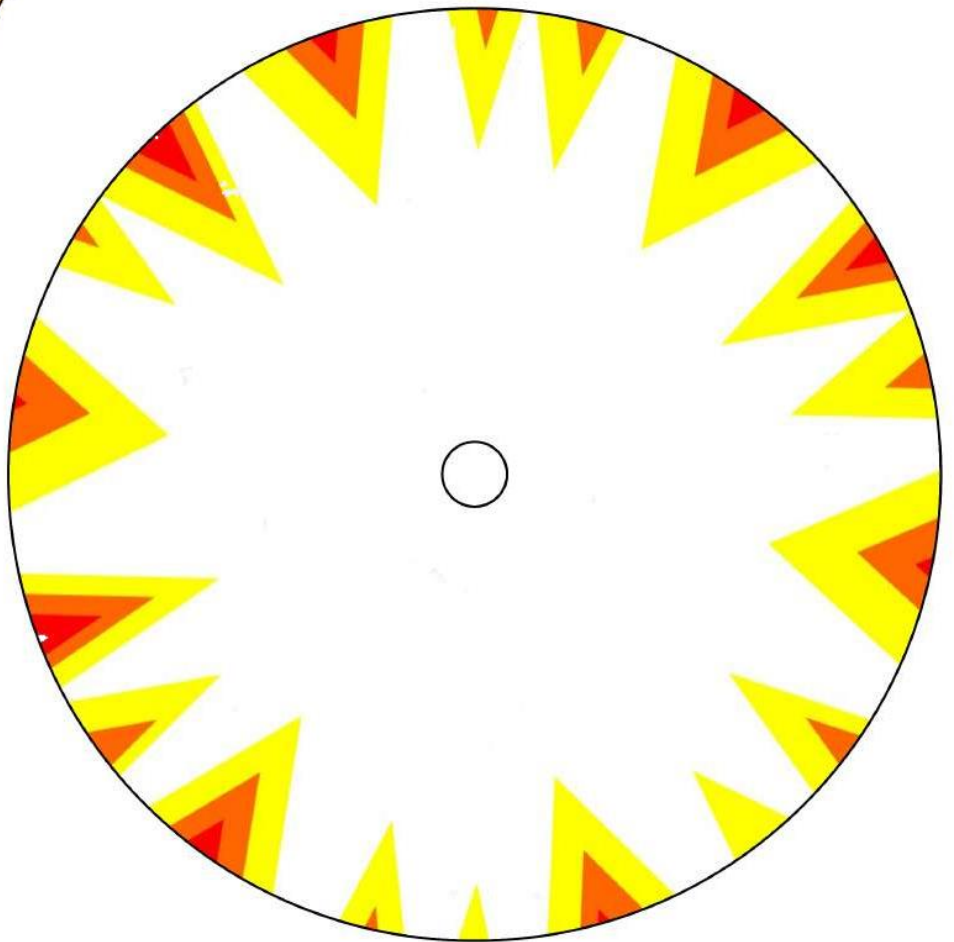
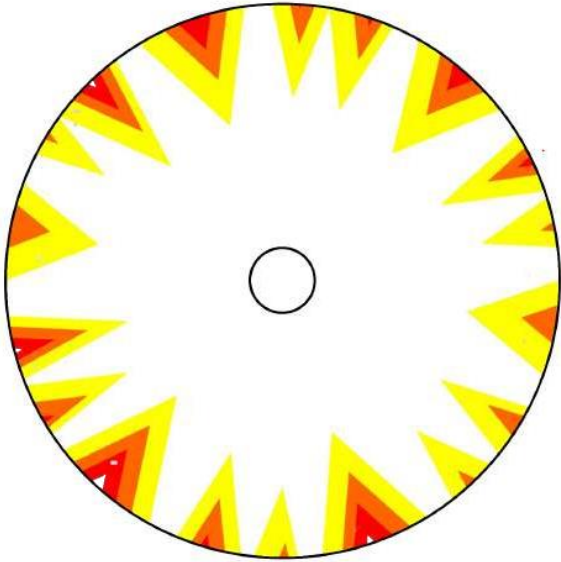
- **1 point** si vous démoralisez l'armée ennemie (ou **2 points** si elle l'est et pas la vôtre).
- **1 point** s'il vous reste au moins une figurine avec une bannière à la fin de la partie (ou **2 points** si elle l'est et pas la vôtre).
- **1 point** pour avoir causé une ou plusieurs blessures au **Général** ennemi (ou **2 points** si vous l'avez tué). Les blessures ne sont pas comptées si les points de vie ont été récupérés avant la fin de la partie.

*Au début de la partie, chaque joueur désigne secrètement un de ses **Champions** (excepté le **Général**, sauf si vous n'avez qu'un seul **Champion**). Il ne le révélera qu'à la fin de la partie.*

- **1 point** si ce **Champion** est toujours vivant à la fin de la partie, **2 points** s'il est toujours vivant et n'a subi aucune blessure, **4 points** si ce **Champion** est toujours vivant à la fin de la partie et dans la zone de déploiement adverse, ou **6 points** s'il est toujours vivant, dans la zone de déploiement adverse et n'a subi aucune blessure. Les blessures ne sont pas comptées si les points de vie ont été récupérés avant la fin de la partie.



Les Marqueurs d'Explosion



A gauche = Gabarit d'Obusier Léger

A droite = Gabarit d'Obusier Lourd

Les Références

Les Rangs de *Champion*

Général = +3 emplacements de **Guerriers** supplémentaires dans son Unité de Combat.

- 1) **Champion Extraordinaire** = peut mener jusqu'à 15 **Guerriers** dans son Unité de Combat.
- 2) **Champion Charismatique** = peut mener jusqu'à 12 **Guerriers** dans son Unité de Combat.
- 3) **Champion Classique** = peut mener jusqu'à 10 **Guerriers** dans son Unité de Combat.
- 4) **Champion Emergent** = peut mener jusqu'à 6 **Guerriers** dans son Unité de Combat.
- 5) **Jeune Prodige** = ne peut pas mener de **Guerriers**, mais peut intégrer l'Unité de Combat d'un autre **Champion** comme s'il était un **Guerrier**.

Les Tableaux de Référence

Tableau des Socles		
Niveau de Socle	Taille de socle minimale	Taille de socle maximale
1	25 mm	30 mm
2	30 mm	40 mm
3	40 mm	60 mm
4	60 mm	90 mm
5	90 mm	120 mm
6	120 mm	180 mm

Tableau des Blessures											
		Défense									
		<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>
Force	<u>1</u>	4+	5+	5+	6	6	6/4+	6/4+	6/5+	6/5+	6/6
	<u>2</u>	4+	4+	5+	5+	6	6	6/4+	6/4+	6/5+	6/5+
	<u>3</u>	3+	4+	4+	5+	5+	6	6	6/4+	6/4+	6/5+
	<u>4</u>	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6	6	6/4+	6/4+
	<u>5</u>	3+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6	6	6/4+
	<u>6</u>	3+	3+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6	6
	<u>7</u>	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	5+	5+	6
	<u>8</u>	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	5+	5+
	<u>9</u>	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	5+
	<u>10</u>	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+

Tableau des Renforts	
Tour	Score requis pour être déployé sur la table
1	/
2	5+
3	4+
4	3+
5	2+
6	L'Unité de Combat rentre automatiquement

Tableau de Franchissement	
1	Echec – La figurine échoue et ne peut plus se déplacer lors de cette phase de mouvement. Elle reste au contact de l'obstacle là où elle a tenté de le franchir.
2-5	Succès – La figurine se hisse sur l'obstacle et atteint l'autre côté. Elle est placée de l'autre côté de l'obstacle en restant à son contact et ne peut plus se déplacer lors de cette Phase de Mouvement. Elle ne peut donc pas atterrir au contact socle à socle avec un adversaire, et donc être Engagée au combat.
6	Succès critique – La figurine franchit l'obstacle avec aisance et peut même poursuivre son déplacement de la distance qu'il lui reste, y compris pour charger.

Tableau d'Escalade	
1	Echec – La figurine glisse et tombe. Elle est placée à terre au bas de la surface à escalader. Si l'escalade débutait au niveau du sol, la figurine ne subit aucun dégât ; sinon, elle subit les dégâts dus à la chute.
2-5	Succès – La figurine grimpe jusqu'à avoir parcouru sa distance de Mouvement maximum ou atteint le sommet, et ne peut plus se déplacer lors de cette phase. Elle ne peut donc pas arriver au contact socle à socle avec un adversaire, et donc être Engagée au combat.
6	Succès critique – La figurine franchit l'obstacle avec aisance et peut même poursuivre son déplacement de la distance qu'il lui reste, y compris pour charger.

Tableau de Saut	
1	Echec fatal – La figurine échoue et tombe. Elle est automatiquement éliminée, quel que soit son nombre de Points de Vie.
2-5	Succès – La figurine saute jusqu'au rebord du côté opposé, et ne peut plus se déplacer lors de cette phase. Elle ne peut donc pas arriver au contact socle à socle avec un adversaire, et donc être Engagée au combat.
6	Succès critique – La figurine réalise le saut avec aisance et peut même poursuivre son déplacement de la distance qu'il lui reste, y compris pour charger.

Tableau des Sorts de la Lumière

Sorts	Valeurs de lancement
<p>Immobilisation Ce Sort affecte une figurine ennemie à moins de 60 cm. Pour la durée du tour, la figurine ciblée est Immobilisée : elle ne peut plus bouger (sauf pour reculer si elle perd le combat), tirer, lancer un Sort, déclarer des Actions d'Eclat, émettre son « Tenez-bon ! », ni porter ses coups si elle gagne un combat.</p>	6+
<p>Engourdissement Ce Sort affecte une figurine ennemie à moins de 60 cm. La Force de la cible est réduite de 1 (jusqu'à un minimum de 1) pour le restant de la partie. Le Sort peut être lancé plusieurs fois sur la même figurine, en réduisant à chaque fois la valeur de Force de la figurine.</p>	7+
<p>Lumière Aveuglante Ce Sort cible le lanceur. Tant que le lanceur n'a pas subi de Blessures (qu'elle soit annulée ou non par l'Invulnérabilité), toutes les attaques de Tir dirigées vers le lanceur ou une figurine alliée à moins de 15 cm de lui ne peuvent les toucher que sur un 6. Les figurines doivent avoir une ligne de vue sur le lanceur pour bénéficier des effets de ce Sort.</p>	8+
<p>Poussée magique Ce Sort cible une figurine ennemie à moins de 45 cm. La cible est éjectée de 2D6 cm à l'opposé du lanceur et est jetée à terre. Si la cible rentre en contact avec une autre figurine qui a une Force égale ou inférieure à 5, elle s'arrête et les deux figurines sont jetées à terre. Si la cible ou une des figurines qui est jetée à terre était Engagée(s) en combat, alors toutes les figurines participant à ce(s) combat(s) sont également jetées à terre. La cible subit une touche de Force 5. Par ailleurs, toute figurine qui est jetée à terre (cible incluse) subit une touche de Force 3. Les figurines de Cavalerie ou Moto ne sont éjectées que de 1D6 cm si elles sont la cible. En revanche, elles prennent 2 touches de Force 5 si elles sont la cible. En revanche, si la cible rentre en contact avec un décor comme un obstacle (une haie, une maison ou des rochers), une figurine Monstre, Arme de Siège ou Véhicule, ou une figurine avec une Force de 6 ou plus, elle s'arrête immédiatement et est jetée à terre. Cependant la figurine percutée n'est pas jetée à terre. La cible et la figurine de Force 6 subissent une touche de Force 3. Si la cible est une figurine Monstre, Arme de Siège ou Véhicule, ou une figurine avec une Force de 6 ou plus, elle n'est pas éjectée et n'est pas jetée à terre. En revanche, elle subit une touche de Force 5. Une figurine déjà Immobilisée sera quand même projetée par ce pouvoir.</p>	9+
<p>Aura de Courage Ce Sort cible le lanceur. Tant que ce pouvoir est en jeu, le lanceur et toutes les figurines alliées à moins de 15 cm du lanceur passent automatiquement</p>	9+

tous les tests de Moral qu'ils sont amenés à faire. Les Ordres et les autres Sorts ne sont pas concernés.

Chanson réconfortante

Ce Sort cible une figurine alliée à moins de 30 cm. La figurine ciblée récupère immédiatement 1 PV perdu précédemment.

10+

Tableau des Sorts des Ténèbres

Sorts	Valeurs de lancement
<p>Contrainte Ce Sort affecte une figurine ennemie à moins de 45 cm. Le lanceur peut déplacer la figurine ciblée de la moitié de son mouvement. Il peut le faire même si la figurine s'est déjà déplacée pendant le tour. Elle ne peut pas être forcée à sauter, escalader ou se coucher à terre, mais elle peut aller en terrain difficile et même charger une figurine ennemie. Aucun test de Moral n'est requis pour charger une figurine terrifiante. Dès que la figurine a fini son mouvement, elle ne peut plus se déplacer du tour, quelle qu'en soit la raison. Enfin, la cible souffre des effets du Sort « Immobilisation », du tableau des Sorts de la Lumière.</p>	7+
<p>Esprit Affaibli Ce Sort cible une figurine ennemie à 45 cm. Le Moral de la cible est réduite de 1 (jusqu'à un minimum de 1) pour le restant de la partie. Ce Sort peut être lancé plusieurs fois sur la même figurine, en réduisant à chaque fois la valeur de Moral de la figurine.</p>	7+
<p>Aura de Terreur Ce Sort affecte le lanceur. Tant que le lanceur n'a pas subi de Blessures (qu'elle soit annulée ou non par l'Invulnérabilité), le lanceur profite de la règle spéciale <u>Terrifiante</u>.</p>	8+
<p>Panique Générale Si ce Sort est lancé, placez le gabarit de Tir d'Obusier lourd avec le lanceur au centre. Chaque figurine ennemie au moins partiellement sous le gabarit doit passer un test de Moral, dans un ordre défini par le lanceur. Si le test est raté, alors la figurine doit se déplacer de la totalité de son Mouvement à l'opposé du lanceur. Si la figurine arrive au contact d'une autre figurine ou d'un terrain infranchissable, alors elle s'arrête sans entrer au contact socle à socle avec. Si une figurine arrive au contact du bord de table, elle s'arrête immédiatement (cela ne force donc pas une figurine à quitter le champ de bataille, si le scénario l'autorise). Les figurines qui ratent un test de Moral dû à ce Sort ne peuvent plus se déplacer lors de ce tour, quelle qu'en soit la raison.</p>	9+
<p>Rage Bestiale Ce Sort cible une figurine alliée à moins de 30 cm. Il peut être utilisé uniquement sur une figurine d'<i>Infanterie</i>, de <i>Cavalerie</i>, de <i>Moto</i>, ou de <i>Bête</i>. S'il est réussi, la cible augmente ses valeurs de Combat, d'Attaque, de</p>	10+

Force et de Moral de 2 points jusqu'à la fin du tour. À la fin du tour, la cible subit une touche de Force 10.	11+
<p>Déchainement des éléments</p> <p>Ce Sort cible une figurine ennemie à 45 cm. Si la cible n'est pas un Véhicule, la figurine perd 1D3 PV. Si la cible est un Véhicule, jetez immédiatement un dé sur le Tableau des Dégâts.</p>	

Tableau des Dommages de Véhicules	
Jet de dé	Résultat
1	Véhicule secoué – Le Véhicule tremble à la suite de l'impact, mais rien ne se passe.
2	Equipage sonné – Les Servants du Véhicule sont légèrement blessés par l'impact. Le Véhicule est Immobilisé jusqu'à la fin du tour.
3	Arme détruite – Le joueur ayant provoqué le dommage désigne un des <i>Equipements de tir</i> directement attribué au Véhicule . Celui-ci ne peut plus être utilisé tant qu'il n'est pas réparé. Si le Véhicule n'a pas d' <i>Equipement de tir</i> directement attribué, appliquez le résultat « Membre d'équipage éliminé »
4	Moteur détruit – Le dommage subi a fortement endommagé le moteur, ou détruit le système de propulsion (roue, chenille, antigravité, ...). Le Véhicule ne peut plus bouger, de quelque manière que ce soit, tant qu'il n'est pas réparé. Si le Véhicule a déjà subi ce dommage, appliquez le résultat « Membre d'équipage éliminé ». Si le Véhicule avait des Montures avec le mot-clef Equipage , elles sont considérées comme étant toute éliminées.
5	Membre d'équipage éliminé – Le joueur ayant provoqué le dommage désigne un des <i>Equipages</i> du Véhicule . Celui-ci est éliminé de la partie. Si toutes les Montures avec le mot-clef Equipage sont éliminés, appliquez le résultat « Moteur détruit ». S'il ne reste plus qu'un seul Equipage à bord du Véhicule, celui-ci ne peut plus tirer de la partie. Si tous les <i>Equipages</i> sont éliminés, appliquez le résultat « Détruit ».
6	Détruit – Le Véhicule est anéanti, avec ou sans explosion. Le véhicule est éliminé et retiré de la table de jeu, tout comme les figurines avec le mot-clef Equipage. Pour chaque passager présent, jetez un dé (distinguez bien les dés selon les profils de figurines). Pour chaque 1 ou 2, la figurine associée au dé est éliminée et retirée de la table de jeu. Les survivants sont jetés au sol le plus près possible du Véhicule .

Tableau de Déviation	
Jet de dé	Résultat
1	Tir bâclé – Votre adversaire peut positionner le centre du gabarit là où il le souhaite, à moins de 30 cm de la position initiale.
2-3	Grande déviation – Votre adversaire peut positionner le centre du gabarit là où il le souhaite, à moins de 15 cm de la position initiale.
4-5	Légère déviation – Vous devez positionner le centre du gabarit à moins de 15 cm et à plus de 5 cm de la position initiale.
6	Coup au but – Le tir ne dévie pas, le gabarit reste en position.

Liste des Ordres

- « En Avant toute ! » **(8+)** : Au début de la phase de Mouvement, vérifier toutes les figurines alliées à moins de 15 cm du **Champion**. Si ce dernier est dans un **Transport**, prenez la mesure depuis la partie la plus proche du **Transport** en question. Ces figurines (**Champion** inclus) peuvent se déplacer immédiatement, et ce quel que soit l'ordre d'initiative. Ces figurines peuvent bouger, sauter, escalader, charger, en commençant par le **Champion** lui-même. Cependant, ces figurines alliées devront finir leur mouvement à moins de 15cm du **Champion** qui a déclaré l'ordre. De plus, lors de ce mouvement, les figurines (**Champion** inclus) peuvent ajouter 10 cm à leur Mouvement si elles sont de l'**Infanterie ou Monstre**, ou 15 cm si elles sont de la **Cavalerie ou Véhicule** (ou si elles possèdent la règle spéciale Vol) pour le reste du tour. Cependant les figurines affectées par cet Ordre ne peuvent pas charger lors de ce tour. Une figurine ne peut être affectée que par un seul Ordre « En Avant toute ! » à la fois (ce bonus reste cumulable avec d'autres du même type pour les figurines concernées, comme un *Grand Instrument de Guerre*).
- « Arrêtez-les ! » **(8+)** : Au début de la phase de Mouvement, vérifier toutes les figurines alliées à moins de 15 cm du **Champion**. Si ce dernier est dans un **Transport**, prenez la mesure depuis la partie la plus proche du **Transport** en question. Ces figurines (**Champion** inclus) peuvent se déplacer immédiatement, et ce quel que soit l'ordre d'initiative. Ces figurines peuvent bouger, sauter, escalader, charger, en commençant par le **Champion** lui-même. Cependant, ces figurines alliées devront finir leur mouvement à moins de 15cm du **Champion** qui a déclaré l'Ordre. Si elles sont incapables de remplir cette condition, elles ne pourront pas se déplacer du tout pour la durée de la Phase de Commandement et de Mouvement. Une figurine ne peut être affectée que par un seul Ordre « Arrêtez-les ! » à la fois (ce bonus reste cumulable avec d'autres du même type pour les figurines concernées, comme un *Grand Instrument de Guerre*).
- « Hissez les drapeaux ! » **(9+)** : Directement après la réussite du lancement de cet Ordre, choisissez une *Bannière* alliée située à moins de 15 cm du **Champion**. Si ce dernier est dans un **Transport**, prenez la mesure depuis la partie la plus proche du **Transport** en question. Les portées d'effet de cette *Bannière* sont doublées pour le restant du tour. Une bannière ne peut être affectée que par un seul Ordre « Hissez les drapeaux ! » à la fois.
- « Éliminez cette chose ! » **(9+)** : Si cet Ordre parvient à être lancé, alors pour le reste du tour, toute figurine alliée (**Champion** inclus) à moins de 15 cm du **Champion** peut relancer ses jets pour toucher ratés au tir contre un **Marcheur, Monstre** ou un **Véhicule**. Elle peut également relancer un Jet de Duel contre un **Marcheur** ou un **Monstre**, et bénéficie un bonus de +1 sur ses Jets de Pénétration de Blindage contre un **Véhicule**. Si le **Champion** est dans un **Transport**, prenez la mesure depuis la partie la plus proche du **Transport** en question. Une figurine ne peut être affectée que par un seul Ordre « Éliminez cette chose ! » à la fois.

- « Sonnez l'alerte ! » **(9+)** : Choisissez une Unité de Combat encore en réserve. A la fin de la Phase de Mouvement, lors de vos jets sur le Tableau des Renforts, vous pourrez appliquer un bonus de +1 ou un malus de -1 sur le jet concernant cette Unité. Une Unité de Combat ne peut être affectée que par un seul Ordre « Sonnez l'alerte ! » à la fois.
- « Tenez coûte-que-coûte ! » **(10+)** : Pour le reste du tour, lorsqu'elle doit faire l'objet d'un jet pour blesser, vérifiez si la figurine **Infanterie** (sans la règle spéciale Vol) alliée est à moins de 15 cm du **Champion**. Si ce dernier est dans un **Transport**, prenez la mesure depuis la partie la plus proche du **Transport** en question. Ces figurines (**Champion** inclus) gagnent un bonus de +1 à leur Valeur de Défense jusqu'à la fin du tour. Une figurine ne peut être affectée que par un seul Ordre « Tenez coûte-que-coûte ! » à la fois.

Liste des Actions d'Eclat de la Phase de Commandement

- « Défense Légendaire » : Si un **Champion** déclare cette Action d'Eclat, alors il double sa valeur de Défense par 2 (arrondi au supérieur, jusqu'à un maximum de 10) pour la durée de ce tour. Ce jet de dé se fait au début du combat du **Champion**.
- « Destin Légendaire » : Si un **Champion** déclare cette Action d'Eclat, alors il pourra relancer ses jets d'Invulnérabilité ratés pendant ce tour.
- « Concentration Légendaire » : Si un **Champion** déclare cette Action d'Eclat, alors il bénéficie d'un bonus de +1 à ses jets de Lancement et de Dissipation de Sorts durant ce tour.

Liste des Actions d'Eclat de la Phase de Tir

- « Tir Légendaire » : Si un **Champion** déclare cette Action d'Eclat, alors pendant cette Phase de Tir, le **Champion** pourra effectuer ses Tirs en premier, quel que soit l'ordre d'initiative à ce tour.
Si vous le souhaitez, le **Champion** peut réaliser un Test de Moral. Si ce test est réussi, vérifiez toutes les figurines alliées avec le même mot-clef de Faction à moins de 15 cm du **Champion**. Si ce dernier est dans un **Transport**, prenez la mesure depuis la coque du véhicule. Ces figurines pourront également effectuer leurs Tirs en premier, quel que soit l'ordre d'initiative à ce tour.
Si plusieurs **Champions** du même camp souhaitent faire un Tir Légendaire, le joueur qui les contrôle choisit l'ordre des Actions d'Eclat. Si plusieurs **Champions** des deux camps sont dans ce cas, Le joueur avec l'initiative jette 1D6. Sur un 4-6, c'est le joueur ayant l'initiative qui commence. Sur un 1-3, c'est l'autre joueur qui réalise le premier Tir Légendaire. Les joueurs alternent ensuite les Tirs Légendaires jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.
Une figurine ne peut être affectée que par une seule Action d'Eclat « Tir Légendaire » à la fois.

- « Fusillade Légendaire » : Si un **Champion** déclare cette Action d'Eclat, alors pendant cette Phase de Tir, le **Champion** ne subira pas de malus pour toucher s'il s'est déplacé pendant la Phase de Mouvement. Les catégories sont toutefois prises en compte pour savoir quels *Equipements de tir* peuvent être utilisés par le **Champion**.
Si vous le souhaitez, le **Champion** peut réaliser un Test de Moral. Si ce test est réussi, vérifiez toutes les figurines alliées avec le même mot-clef de Faction à moins de 15 cm du **Champion**. Si ce dernier est dans un **Transport**, prenez la mesure depuis la coque du véhicule. Ces figurines ne subiront pas de malus pour toucher si elles se sont déplacées pendant la Phase de Mouvement. Les catégories sont toutefois prises en compte pour savoir quels *Equipements de tir* peuvent être utilisés par ces figurines.
Une figurine ne peut être affectée que par une seule Action d'Eclat « Fusillade Légendaire » à la fois.
- « Précision Légendaire » : Si un **Champion** déclare cette Action d'Eclat, alors pendant cette Phase de Tir, le **Champion** pourra relancer ses Jets de Trajectoire ratés au tir.
Si vous le souhaitez, le **Champion** peut réaliser un Test de Moral. Si ce test est réussi, vérifiez toutes les figurines alliées avec le même mot-clef de Faction à moins de 15 cm du **Champion**. Si ce dernier est dans un **Transport**, prenez la mesure depuis la coque du véhicule. Ces figurines pourront également relancer leurs Jets de Trajectoire ratés au tir.
Une figurine ne peut être affectée que par une seule Action d'Eclat « Précision Légendaire » à la fois.

Liste des Actions d'Eclat de la Phase de Duel

- « Combat Légendaire » : Si un **Champion** déclare cette Action d'Eclat, alors le combat où ce **Champion** est impliqué est résolu en premier. De plus, si tous les ennemis impliqués dans le combat sont tués, le **Champion** et toutes les figurines alliées Engagées dans le combat (donc à l'exclusion des supports avec lance ou pique) peuvent se déplacer une nouvelle fois avant de reprendre le cours normal de la phase de Duel. Ce mouvement supplémentaire peut inclure une charge sur de nouveaux ennemis si vous le souhaitez, et dans ce cas, le combat sera résolu selon l'ordre habituel des combats. Si une des figurines qui était impliquée dans le Combat Légendaire charge de nouveaux ennemis, la division des combats peut être modifiée.
Si plusieurs **Champions** du même camp souhaitent faire un Combat Légendaire, le joueur qui les contrôle choisit l'ordre des Actions d'Eclat. Si plusieurs **Champions** des deux camps sont dans ce cas, Le joueur avec l'initiative jette 1D6. Sur un 4-6, c'est le joueur ayant l'initiative qui commence. Sur un 1-3, c'est l'autre joueur qui réalise le premier Combat Légendaire. Les joueurs alternent ensuite les Combats Légendaires jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. Il pourra parfois y avoir une situation où les deux adversaires déclareront un Combat Légendaire avec un **Champion** engagé dans le même combat. Lorsque cela se produit, déterminez qui fait son Combat Héroïque en premier de manière habituelle. Seul le Combat Héroïque du **Champion** ainsi choisi en premier sera maintenu. L'autre est aussitôt annulé.
Enfin, une figurine qui réussit son Combat Légendaire et qui rejoint un second combat où un Combat Légendaire a également été déclaré combattra de façon normale. En revanche, elle ne pourra pas se redéplacer une nouvelle fois si ce second Combat Légendaire est réussi.

Dès que tous les Combats Légendaires ont été résolus, reformez tous les combats au choix du joueur ayant l'initiative.

- « Frappe Légendaire » : Si un **Champion** déclare cette Action d'Eclat, alors il ajoute un bonus de 1D3 à sa Valeur de Combat pour la durée de cette phase de Duel. Ce jet de dé se fait au début du combat du **Champion**.
- « Force Légendaire » : Si un **Champion** déclare cette Action d'Eclat, alors il ajoute un bonus de 1D6 à sa Valeur de Force pour la durée de cette phase de Duel. Ce jet de dé se fait au début du combat du **Champion**.
- « Taillade Légendaire » : Si un **Champion** déclare cette Action d'Eclat, alors chaque blessure qu'il infligera durant cette Phase de Duel retirera 1D3 + 1 PV au lieu d'un. Ce jet se fait pour chaque blessure non annulée par tout test permettant d'ignorer les blessures (Invulnérabilité, ...).