Référence non officielle créée par des fans



FAQ

11.11.2026

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, StarCraft and the Blizzard Entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. or other countries.
Manufactured in the EU and distributed by Archon Sp. z o.o. Starcraft™ and associated trademarks and trade dress are owned by,
and used under license from Blizzard Entertainment, Inc. ©2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon.

STARCRAFT

TABLETOP MINIATURES GAME

[FAQ V1.3]

DATE: 11.11.2026

Ce document répond aux questions fréquentes des joueurs.
Tous les changements depuis la version précédente sont en magenta

UNITÉS & CARACTÉRISTIQUES 3

MESURE & MOUV. 3

CHAMP BAT. 4

DÉPLOIEMENT, BORDS D'ENTRÉE & ZONE D'INFLUENCE 4

SÉQ. D'ATTAQUE 5

CAPACITÉS & CARTES TACT. 5

MOTS-CLÉS 7

GAB. & DÉBORDEMENT 8

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX 8

UNITÉS & CARACTÉRISTIQUES

Q : Boucliers : fonctionnement et soins ?
R : Ajoutez le **Bouclier** aux **Points de vie (PV)** de la **première Figurine**. Un **Zélote** (4 **PV**) avec **Bouclier** 3 donne **7 PV** à sa **première Figurine**. Les **PV** perdus se soignent normalement.

Q : Statut Protégé : perdu quand ?
R : Perte du **Statut Protégé** dans deux situations :
- Le **Total des dégâts** assigné dépasse le **Bouclier** de l'Unité. Une Unité au **Bouclier** 3 ne perd donc son statut qu'à 4 Dégâts ou plus, pas à 3. Ce contrôle suit la résolution des Dégâts : une Capacité réduisant les Dégâts reçus avant assignation peut empêcher la perte du **Statut Protégé**.
- La **première Figurine** est retirée.

Soigner ne rétablit pas le **Statut Protégé** perdu.

Q : DÉGÂTS NON LÉTAUX face au Statut Protégé ?
R : Les DÉGÂTS NON LÉTAUX s'ajoutent au **Total des dégâts** et retirent le **Statut Protégé** comme des Dégâts normaux.

Q : Une Unité Détruite revient-elle ?
R : Non. Une fois la dernière Figurine retirée et l'Unité **Détruite**, elle ne revient pas en jeu, sauf règle de Mission ou règle contraire.

MESURE & MOUV.

Q : Comment savoir si une Unité est Hors cohésion pour Contester des objectifs ?
R : La **Cohésion de l'Unité** se vérifie en fin de mouvement. Si son dernier contrôle est réussi, elle reste en **Cohésion** pour contrôler les objectifs, malgré les pertes ultérieures.

Q : La Largeur de passage vise-t-elle les espaces entre Figurines, ou ceux dans ou entre des éléments de Terrain ?
R : Les deux. Un passage est tout espace physique entre des éléments de Terrain ou des Figurines, que doit franchir le socle d'une Figurine en mouvement.

Q : Peut-on placer des Figurines de l'autre côté d'une Unité Ennemie avec Charge/Serrer les rangs, même sans passage ?
R : Oui. Les **Liens de cohésion** peuvent traverser les Figurines Ennemies avec lesquelles votre Unité est **Engagée**. S'il reste assez d'espace pour placer les socles en **Cohésion**, les Figurines peuvent être placées de l'autre côté de l'Ennemi.

Q : Lien de cohésion : terrain, Figurines et passages accessibles à la Figurine meneuse, ou seulement les passages ?
R : Elle traverse tout ce que la **Figurine meneuse** peut légalement franchir. Les règles des **Raptors** zergs leur permettent de franchir le **TERRAIN INFRANCHISSABLE** : les autres Figurines de l'Unité peuvent donc y tracer leurs **Liens de cohésion** pour rester reliées.

Q : Peut-on placer par Cohésion une Figurine du Point d'accès au Niveau supérieur, sans Action de Mouvement ?
R : Vous pouvez le faire par **Cohésion** ; aucune action **Mouvement** distincte n'est requise. Lors du mouvement d'une Unité, seule la **Figurine meneuse** désignée mesure et suit un trajet physique. Les autres Figurines sont placées sur le champ de bataille, et les **Liens de cohésion** peuvent passer par des **Points d'accès** pour relier des Figurines à différents niveaux.

Q : Action Mouvement/Course de 0" ?
R : Non. Une Unité doit vraiment changer de position pendant une action de **Mouvement** ou de **Course**. Sinon, elle est considérée comme ayant effectué l'action **Attendre**.

Q : Directement vers/à l'opposé : la Figurine meneuse doit-elle parcourir la distance maximale ?
R : Oui. La **Figurine meneuse** va au maximum **Directement vers** la cible ou **directement à l'opposé**, selon le cas.

Q : Socle d'une Figurine trop grand pour le Niveau supérieur ?
R : Appliquez le **Syndrome de la Figurine bancale**. Le centre du socle doit rester sur le **Niveau supérieur** ; il ne peut dépasser du bord que du minimum requis pour tenir.

Q : Comment contrôler la Largeur de passage au Niveau supérieur ? Peut-on passer entre son bord et une Figurine à moins de 1" ?
R : Le bord d'un **Niveau supérieur** compte comme **Terrain infranchissable** pour la **Largeur de passage**. Tout espace doit respecter la **Taille** de la Figurine en mouvement (1" de large pour une **Taille** 2 ou moins, et 3" pour une **Taille** 3 ou plus). Par exemple, une Figurine de **Taille 3 comme un Char de siège** peut gravir une rampe si l'écart entre ses bords atteint 3" ; si son socle ne tient pas entièrement en haut, placez-la selon les règles du **Syndrome de la Figurine bancale**.

Q : Une Unité Terrestre peut-elle passer directement entre des Niveaux supérieurs non reliés ?
R : Non. Les Unités Terrestres se déplacent seulement entre **Niveaux supérieurs** reliés.

Q : Le socle d'une Figurine peut-il dépasser du bord d'un Niveau supérieur ?
R : Oui. Le socle peut **dépasser** au placement final de la Figurine en fin d'action, selon le **Syndrome de la Figurine bancale**, si le centre du socle reste sur le **Niveau supérieur**.

Q : Si un socle dépasse du bord d'un Niveau supérieur, peut-on placer une autre Figurine sous la partie qui dépasse ?
R : Non. Les socles ne se chevauchent jamais vus de dessus, même à des niveaux différents.

CHAMP BAT.

Q : Une Figurine Dans un rayon de 1" d'une partie d'un élément de Terrain gagne-t-elle un Couvert direct si cette partie n'est pas entre elle et l'attaquant, mais que la Ligne de vue traverse ce Terrain ?
R : Oui. Le **Couvert direct** s'applique si la **Ligne de vue** traverse un Terrain et si la Figurine est **Dans un rayon de 1"** d'une de ses parties. Cette partie **Dans un rayon de 1"** n'a pas à être celle qui bloque la Ligne de vue.

Q : Un Marqueur de mission Désactivé peut-il être Contrôlé ?
R : Oui. Les Marqueurs de mission Désactivés restent contrôlables. Les règles de contrôle s'appliquent à tous les **Marqueurs de mission** sur le champ de bataille, qu'ils soient face **Activée** ou **Désactivée**.

Q : Au draft Mission/Déploiement, si les joueurs ont la même carte, faut-il retirer un exemplaire précis ou toutes les cartes de ce nom ?
R : Vous bloquez l'exemplaire choisi, pas son nom. Les Joueurs pouvant avoir des cartes identiques, en retirer une de la table ne défausse pas son double, qui reste un choix valable.

Q : Les longs murs des plans officiels forment-ils un seul élément de Terrain ou plusieurs éléments indépendants ?
R : Ce sont des éléments de Terrain indépendants.

Q : Unité Volante/ENFOUIE : peut-elle revendiquer un Marqueur de mission Contrôlé dans « Chasse aux artefacts » ?
R : Oui. Elles peuvent REVENDIQUER les **Marqueurs de mission** dans « **Chasse aux artefacts** », sans les Contrôler/Contester.

Q : Dans Largage de ravitaillement, quel jet vient d'abord : Activation du Marqueur de mission ou Jet de priorité ?
R : Jet d'Activation d'un Marqueur de mission. Le jet d'**Activation du Marqueur de mission** précède le jet de **Priorité** des joueurs.

Q : Quand une Unité en défense a-t-elle droit au Jet d'esquive du Niveau supérieur ?
R : L'Unité en défense peut faire un **Jet d'esquive** contre les attaques à distance venant d'une élévation inférieure si **toutes** ses Figurines ont au moins une partie de leur socle sur le **Niveau supérieur**.

DÉPLOIEMENT, BORDS D'ENTRÉE & ZONE D'INFLUENCE

Q : Si le Niveau supérieur touche le bord du plateau, une Unité peut-elle s'y Déployer directement ?
R : Oui. Les Figurines peuvent se Déployer directement sur un **Niveau supérieur** si le **Bord d'entrée** du Joueur le touche. Les règles de Déploiement restent valables : l'Unité doit être placée légalement en **Cohésion**.

Q : Si le Niveau supérieur touche le bord du socle d'un Ver oméga ou d'un Pylône, une Unité peut-elle s'y Déployer directement ?
R : Non. Les Unités ne peuvent pas se Déployer à un Niveau d'élévation différent de celui de l'Unité de départ.

Q : La capacité du Réseau Oméga compte-t-elle comme Bord d'entrée pour Surcharge photonique ?
R : Oui. Le **Ver oméga** et le socle du **Pylône** sont des **Bords d'entrée** Amis du joueur les ayant placés.
- Comme ils sont **Amis**, ces **Bords d'entrée** permettent de déclencher Embuscade enfouie et ignorent les blocages ennemis comme Surcharge photonique.
- Les cartes et transports de Déploiement avancé (ex. Caserne (Proxy), Prisme de transfert) ne créent pas de **Bords d'entrée** : ils permettent temporairement de se Déployer sans Bord d'entrée.

Q : Une Unité Déployée via un Pylône servant de Bord d'entrée peut-elle effectuer d'autres actions ou résoudre des capacités ?
R : Non. Ce Déploiement consomme toute l'**Activation**, qui finit dès le placement. Placez alors un **Marqueur d'activation** près de l'Unité : elle ne peut plus agir ni résoudre de Capacité active durant cette **Phase**.

Q : Réseau Oméga génère-t-il une Zone d'influence (zone interdite jusqu'à 6" du Bord d'entrée du joueur) ?
R : Non. Seuls les **Bords d'entrée** principaux de la **Carte de déploiement** créent les **Zones d'influence**, marquées uniquement à la préparation.

Q : Déploiement de Fin de la manche depuis un Marqueur (Poches ventrales, Paré au décollage, Canal de transfert) : comment ?
R : Placez la Figurine meneuse en Contact socle à socle avec le Marqueur, puis les autres Figurines en **Cohésion de l'Unité**, entièrement hors de la **Portée d'engagement** Ennemie. Si la Figurine meneuse ne peut être placée ainsi hors de la **Portée d'engagement** Ennemie, l'Unité ne peut être Déployée et la capacité est perdue.

Q : Peut-on activer une Capacité spéciale avant de Déployer une Unité (ex. déclencher Stimulants pour augmenter sa Vitesse) ?
R : Non. Les Capacités d'une Unité en **Réserves** ne fonctionnent pas. Avant le Déploiement, seules les Capacités qui disent fonctionner en **Réserves** (comme « **Le rebelle se rebiffe!** ») ou qui déploient l'Unité (comme « **Paré et prêt à tout** » ou « **Prisme de phase** ») peuvent être résolues.

Q : « Désignée pour se Déployer » : sens ?
R : Ce terme désigne une Unité effectuant une **Action de Déploiement**. Tout effet de carte, Capacité spéciale ou règle de base lui faisant effectuer une **Action de Déploiement** la désigne pour se Déployer.

Q : Bonus de Vitesse du Mucus pendant le mouvement de Déploiement ?
R : Non. Les Unités en **Réserves** n'utilisent pas de Capacité ni ne mesurent de Portée avant leur placement. Leurs Capacités passives ne fonctionnent pas en **Réserves** et elles ne peuvent être « **SUR LE MUCUS** » avant d'entrer en jeu : l'action **Déployer** utilise donc leur **Vitesse** standard.

SÉQ. D'ATTAQUE

Q : Jet d'esquive contre Déferlement ?
R : Oui. Jet d'**esquive** contre la **Réserve de dégâts** finale, **Déferlement** inclus. **Déferlement** évite le **Jet d'armure** : les touches vont à la **Réserve de dégâts**.

Q : ANTI-ESQUIVE (ou autre modificateur) peut-il annuler un Jet d'esquive (ou autre test) ?
R : Non. Un seuil ne peut jamais passer sous 2+ ni dépasser 6+. Les capacités comme **ANTI-ESQUIVE** appliquant des modificateurs, elles ne peuvent aggraver un test qu'à 6+.

Q : Attaque à distance : détruit-elle des Figurines ciblées hors Portée de l'arme, mais en Ligne de vue ?
R : Oui. Seule la Visibilité, pas la Portée, limite le retrait des pertes. Toute Figurine de l'Unité ciblée que voit au moins une Figurine de l'Unité attaquante peut être retirée comme perte, même si elle est physiquement hors de Portée de l'Arme.

Q : Une Unité Engagée dont toutes les Figurines sont socle à socle peut-elle effectuer Serrer les rangs ?
R : Non. La **Figurine meneuse** doit finir son mouvement plus près de l'Ennemi qu'au départ. Une Unité dont toutes les Figurines sont déjà en Contact socle à socle ne peut résoudre **Serrer les rangs**.

Q : Corps à corps contre plusieurs Unités Ennemies : retrait des Figurines ?
R : Vous devez maintenir l'engagement avec **TOUTES** les Unités Ennemies. Aux Priorités 2 ou 3, ne choisissez pas une Figurine si son retrait rompt l'engagement avec une Unité Ennemie donnée, tant qu'une autre perte valide existe à un niveau de Priorité quelconque.

Q : Avec plusieurs Armes à distance différentes, faut-il déclarer toutes les Cibles avant les Jets de touche ?
R : Non. Les Cibles sont déclarées et résolues une **Salve** d'Arme à la fois. Choisissez la Cible du premier type d'Arme, résolvez entièrement ces attaques, puis déclarez celle du type suivant.

Q : Dans quel ordre résoudre les attaques au Gabarit d'explosion ?
R : Les Attaques au Gabarit d'explosion se résolvent dans tout ordre, mais les Attaques de Débordement ne reçoivent aucun Modificateur.

CAPACITÉS & CARTES TACT.

Q : Comment employer PC, BM et EP pour payer des Capacités spéciales ?
R : Pour payer, épuisez (retournez face cachée) une ou plusieurs cartes **Prêtes** du type requis. Tout excédent est perdu : ni conservable ni utilisable pour une autre Capacité. Exemple : épuiser une carte produisant 2 PC pour payer 1 PC fait perdre le PC restant.

Q : Unité à Portée de ses propres Capacités ?
R : Oui. Une Unité est toujours à Portée d'elle-même, sauf règle contraire explicite.

Q : Activer une Carte tactique exige-t-il une Unité active sur le champ de bataille, même si la carte ne l'affecte pas directement ?
R : Oui. Toute **Capacité active** d'une carte exige une Unité active sur le champ de bataille.

Q : Capacités actives et Cartes tactiques : nombre illimité par Activation ?
R : Oui. À son **Activation**, une Unité peut résoudre autant de capacités **Actives** ou de **Cartes tactiques** aux noms différents qu'elle peut payer. Une seule **Réaction** est permise par **Activation**. Une capacité **Active** nommée est limitée à **Une fois par Manche** par Unité, sauf règle contraire (ex. : une Unité **Marine** ne peut utiliser « **Go ! Go ! Go !** » deux fois dans la même **Manche**).

Q : Pour la Réaction Obus incapacitants du Maraudeur, faut-il une Ligne de vue vers l'Unité Ennemie En charge ou l'Unité Amie chargée ?
R : La **Ligne de vue** n'est requise que vers l'Unité **Amie**. La capacité étant mesurée et ciblée vers une Unité **Amie Dans un rayon de 8"**, c'est sur elle que portent les contrôles de Portée et visibilité.

Q : Les Raptors peuvent-ils cumuler IMPACT via Mucus malin, Chambre d'évolution et Surcharge d'adrénaline ?
R : Oui. Ces capacités donnent des Modificateurs numériques, pas des Mots-clés : elles se cumulent. Ceux de sources nommées différentes s'additionnent, permettant aux trois effets d'atteindre **+3**.

Q : Cumul de Mucus accélérateur avec Vitesse sur le mucus (Reine), Mutation sauvage ou Reconstruction gliale ?
R : Les Modificateurs de mouvement de noms distincts se cumulent, sauf s'ils ont **BONUS**. Mucus accélérateur et l'amélioration **Vitesse sur le mucus de la Reine** donnent des Modificateurs fixes sans mot-clé et se cumulent avec d'autres bonus de Vitesse. **Mutation sauvage** et **Reconstruction gliale** donnent **BONUS Vitesse** : elles ne se cumulent pas.

Q : Figurines adverses sur l'Indicateur de faction : Poches ventrales/ Paré au décollage/Canal de transfert ?
R : Oui. Les Adversaires peuvent occuper et bloquer un **Indicateur de faction**. Si cela empêche de placer une Figurine qui se Déploie en contact socle à socle avec lui, l'Indicateur reste en jeu jusqu'à la **Fin de la manche**, puis est retiré sans Déployer l'Unité.

Q : Comment résoudre PLACER (0) du Prisme de phase d'Artanis ?
R : Placez **Artanis** en Contact direct socle à socle avec une Figurine de l'Unité ciblée.

Q : Retirer des Dégâts déjà assignés à une Unité ?
R : Oui. La réduction porte sur le **Total des dégâts** de l'Unité (existants + nouveaux). Si une Unité de **Maraudeurs** avec 2 Dégâts en subit 1, le **Médic** peut retirer les 3 avec « **Assistance vitale** ».

Q : Griffes fouisseuses : traverser un Champ de force ?
R : Non. Avec **Griffes fouisseuses**, une Unité traverse les Unités Ennemies, pas le **Terrain**. Un **Champ de force** est du **Terrain** : impossible de le contourner ou traverser ainsi.

Q : Unité de Taille 3 PLACÉE : Champ de force retiré automatiquement ?
R : Non. **PLACER** n'est pas un mouvement ; le **Champ de force** reste en jeu.

Q : Les Raptors franchissent-ils les Champs de force comme le Terrain ?
R : Non. Les **Champs de force** sont infranchissables aux Unités de **Taille 2** ou moins. Les **Raptors**, de **Taille 1**, n'ignorent pas cette règle de Terrain.

Q : Quand vérifier SUR LE MUCUS pour le bonus de Mucus accélérateur ?
R : Au début du mouvement. Une Unité **SUR LE MUCUS** au départ gagne le bonus pour tout le déplacement, même si elle quitte le **Mucus** en cours de route.

Q : Peut-on utiliser la Réaction Entraînement avancé de l'Académie si la carte est Épuisée ?
R : Non. Une **Carte tactique Épuisée** ne peut utiliser ni résoudre ses capacités imprimées avant d'être **Rafraîchie** pendant le **Nettoyage de la Phase 4**.

Q : Capacités de réaction hors Activation : possible ?
R : Oui. Les **Réactions** se résolvent dès que leurs conditions de déclenchement sont remplies, qu'une Unité soit activée ou non. Hors Activation, une seule **Réaction** par Phase est permise si l'Unité concernée ne l'a pas déjà utilisée cette Manche.
• Hors Activation, si les deux réagissent au même déclencheur, le détenteur du **Marqueur du premier joueur** résout d'abord.

Q : Qu'est-ce qui cible un Bâtiment ?
R : Une Capacité peut affecter un **Bâtiment** si elle cible une zone.

Q : « sélectionner » / « cibler » : différence ?
R : Ces deux termes n'ont aucune différence mécanique ni de règles : ils sont synonymes.

Q : Dans « Chasse aux artefacts », une Unité portant un Marqueur de mission revendiqué peut-elle se « téléporter », par exemple avec Transfert psi ou Tunnel profond ?
R : Oui, mais il faut d'abord déposer le **Marqueur de mission**. Le scénario veut que les Unités traversent le champ de bataille pour ramener l'artefact dans leur **Zone d'influence**.

Q : Les Rebelles de Raynor peuvent-ils se PLACER avec Renforts rapides depuis une Unité dotée de la Capacité spéciale Bâtiment ?
R : Non.

Q : Bouclier de combat accorde-t-il un Jet d'esquive contre DÉGÂTS NON LÉTAUX, Tempête psionique ou Peste ?
R : Oui.

Q : Puis-je déclencher la Réaction « Puissance des Nérazims » quand les Traqueurs perdent le Statut CACHÉ avant leur jet d'attaque ?
R : Oui. La Réaction se déclenche dès que l'Unité perd le **Statut CACHÉ**. Les bonus valent pour l'attaque suivante.

Q : Pour résoudre les dégâts de Bile corrosive, faut-il une Ligne de vue vers les Figurines cibles ou le Saccageur ?
R : Non. Bile corrosive cible un point du champ de bataille, pas des Unités ennemies. Le retrait des pertes ne requiert donc pas les contrôles de **Ligne de vue** habituels.

Q : Parade empêche-t-elle les dés d'attaque de contourner la Réserve d'armure si le jet de Déferlement et/ou la valeur de Coup critique dépasse les touches en réserve ?
R : Déferlement (et Coup critique) ne transfère jamais plus de dés que n'en contient la Réserve d'armure. La **Réserve d'armure** ne contient que les touches de la **Réserve d'attaque**. **Déferlement** et/ou **Coup critique** ne peuvent en sortir plus de dés qu'elle n'en contient. Une fois ce plafond fixé, **Parade (X)** réduit de X les dés passant directement dans la **Réserve de dégâts** (minimum 0).

Q : Utiliser le Bord d'entrée du Ver oméga ou de Zagara avec Embuscade enfouie compte-t-il comme utiliser leur capacité pour le Déploiement ?
R : Oui. Déployer une Unité par ces Bords d'entrée avec **Embuscade enfouie** compte comme utiliser cette capacité pour le Déploiement.

Q : Une Unité choisie par Khassar de templari peut-elle utiliser des Capacités actives ?
R : Non. Seule l'Unité actuellement activée peut utiliser des **Capacités actives**. L'Unité choisie par **Khassar de templari** fait seulement une action, sans être activée. Elle ne peut donc pas utiliser de **Capacités actives**.

Q : Faut-il une Ligne de vue pour résoudre une Carte tactique ?
R : Non. Une **Carte tactique** se résout sans Ligne de vue, sauf indication explicite sur la carte ou dans ses règles.

Q : Vérifier la distance pour une Capacité spéciale (ex. Embuscade enfouie) compte-t-il comme cibler une Unité et exige-t-il une Ligne de vue ?
R : Non. Vérifier qu'une Unité est dans le rayon d'une capacité ne revient pas à la cibler. Ce contrôle ne requiert pas de **Ligne de vue**, sauf indication explicite.

Q : Attendre compte-t-il comme une action pour les capacités comme « Voie des ombres » du Traqueur, faisant ainsi perdre le Statut CACHÉ ?
R : Oui. L'**action Attendre** compte comme une action résolue.

Q : Passer compte-t-il comme une action pour les Unités non activées ?
R : Non. En passant, placer un Marqueur d'activation sur une Unité non activée ne revient ni à l'activer ni à effectuer une action avec elle.

Q : Les effets de zone des pions (Mucus, Bile corrosive) touchent-ils tous les niveaux d'élévation ?
R : Oui. Sauf indication explicite, les capacités de zone centrées sur des pions touchent tous les niveaux. Le **Mucus** s'étend **Dans un rayon de 6"** d'un pion **Tumeur muqueuse** à tous les niveaux. La **Bile corrosive** touche toute Figurine éligible à portée du pion, quelle que soit son élévation.

Q : Peut-on placer un pion Mucus à un autre niveau d'élévation s'il est Dans un rayon de 6" d'un pion Mucus existant ?
R : Oui. On peut placer un pion, dont un pion **Tumeur muqueuse**, à une autre élévation.

Q : Mesurer les 12" de Soutien du Griffon pour placer un Drone de sabotage cible-t-il une Unité amie ? Peut-on mesurer depuis l'Hologramme de Nova ?
R : Non. Mesurer depuis une Unité amie pour placer le drone ne la choisit pas comme cible. La distance se mesure donc depuis toute Figurine ou présence amie valide, dont l'**Hologramme de Nova**.

Q : L'IMPACT de Charge dévastatrice cible-t-il l'Unité Ennemie chargée ?
R : Non. IMPACT (X) ne cible pas d'Unité **Ennemie**. Sans besoin de cible, les touches d'**IMPACT** peuvent être attribuées et résolues contre les **Bâtiments**.

Q : Les effets accordés à l'attaque d'une arme (ex. Précision (2) via un Portail) s'appliquent-ils à nouveau si l'Unité réattaque avec cette arme grâce à Khassar de templari ou à une capacité semblable ?
R : Oui. Si une capacité ou une règle permet de réattaquer avec cette arme (ex. **Khassar de templari**), ses bonus s'appliquent à cette attaque.

Q : « Bonne journée » du Drone de sabotage inflige-t-elle plus de TOUCHES au Lanceur de bile ?
R : Non. Un **Lanceur de bile** subit les **TOUCHES 5 (1)** normales, comme toute autre Unité.

Q : Plusieurs Chars de siège peuvent-ils cibler la même Unité amie avec Frappe coordonnée ?
R : Oui. Si un second Char de siège utilise **Frappe coordonnée** sur la même Unité **Amie**, son effet remplace celui du premier Char de siège. Le premier Char de siège ne bénéficie alors plus de la capacité.

Q : Avec Khassar de templari de la Carte tactique Caste des Templiers, puis-je utiliser les capacités de l'Unité active avant et après l'action de l'Unité ciblée ?
R : Oui. L'Unité active ne peut plus effectuer d'action elle-même, mais peut utiliser ses capacités avant et/ou après l'action de l'Unité ciblée.

Q : Une Unité Engagée dotée d'Indomptable peut-elle cibler une autre Unité avec Indomptable dans un autre engagement ?
R : Non. Avec **Indomptable**, l'Unité ne peut ni cibler des Unités d'un autre **engagement** ni être ciblée par elles.

Q : Obus de shrapnels explosifs et Missile à tête chercheuse restent-ils actifs si le Corbeau est détruit ?
R : Oui. Les **Obus de shrapnels explosifs** et le **Missile à tête chercheuse** fonctionnent et se résolvent même si le **Corbeau** est détruit.

MOTS-CLÉS

Q : TIR PRÉCIS permet-il à une Unité Engagée de tirer hors du combat, ou seulement de cibler un Ennemi Engagé ?
R : Il permet de tirer dans un combat, pas vers l'extérieur. Le Mot-clé lève la restriction visant l'Unité ciblée : les Figurines peuvent tirer sur des Ennemis **Engagés**.

Q : PLACER retire-t-il un jeton de Mucus ?
R : Non. **Retrait du mucus** : une Unité Ennemie doit finir une action (**Mouvement**, **Déploiement**, **Course**, **Charge** ou **Se désengager**) Dans un rayon de 1" d'une **Tumeur muqueuse**. **PLACER** n'en fait pas partie ; un mouvement **PLACER** proche d'une **Tumeur muqueuse** ne la retire pas.

Q : Pour CIBLE IMMOBILE, la Figurine attaquante doit-elle être immobile ou la Cible avoir le Statut Immobile ?
R : Cible : **Statut Immobile** requis.

Q : TIR INDIRECT : certaines Figurines de l'Unité ciblée sont visibles. Que faire ?
R : L'Unité ciblée n'a pas de Jet d'**Esquive** ; les Figurines non visibles peuvent être retirées comme pertes. Dès qu'une Figurine est visible, l'Unité ciblée est dans la **Ligne de vue** : elle n'a donc pas droit au Jet d'**Esquive** des cibles hors de vue.

Q : Si les Unités Cachées ne sont pas ciblables à plus de 4", comment les capacités de Détection (Senseurs, Mode Vigilant, Surveillance) les affectent-elles à 6" ?
R : Ces capacités ciblent un lieu du champ de bataille, pas les Unités. Elles placent un **Indicateur de faction** créant une zone d'effet de **6"**. Puisque l'Unité n'est pas ciblée, elles contournent la restriction de ciblage de **4"**.

Q : Quand vérifier « tant que Dans un rayon de » ?
R : Ces effets sont vérifiés au début et à la fin de toute action ou capacité de la Manche. Si une Unité est dans le rayon indiqué et remplit les autres conditions, l'effet s'applique aussitôt.

Q : Réaction au Mot-clé RÉPÉTABLE : utilisable plusieurs fois durant la même Activation ?
R : Non. Limite inchangée : une **Réaction** par **Activation**. **RÉPÉTABLE** permet d'utiliser la Capacité lors de différentes **Activation**s de la Manche, pas plusieurs fois durant la même **Activation**. Hors **Activation**, elle n'est utilisable qu'une fois par déclencheur.

Q : PRÉCISION, DÉFERLEMENT et COUP CRITIQUE s'appliquent-ils à chaque Figurine ou à toute l'Unité ?
R : Ils s'appliquent à la **Salve** de l'arme (la réserve collective de l'attaque), pas aux Figurines. Celles du même profil réunissent leurs dés de **Cadence d'attaque (CdA)** en une réserve ; les mots-clés agissent sur ces dés. Les Figurines ne sont distinguées que pour la Portée, la visibilité et les modificateurs de jet (ex. -1 au Toucher pour **Longue portée**).

Q : Capacités comme PRÉCISION : effet si attaques réparties entre plusieurs Unités Ennemies ?
R : Les Attaques réparties forment une seule **Salve** : attribuez les effets de Mots-clés au fil de sa résolution. Les Attaques contre deux Unités étant simultanées, vous pouvez appliquer **PRÉCISION** entièrement à la Réserve d'une Cible ou la répartir entre les deux.

Q : Transformer une Unité donne-t-il des PtV à l'Adversaire si la Valeur de ravitaillement de l'Unité initiale baisse ?
R : Oui. Baisser la **Valeur de ravitaillement actuelle**, même en utilisant **TRANSFORMER**, donne à l'Adversaire autant de **PtV** que la baisse.

Q : Une Unité TRANSFORMÉE rapporte-t-elle des PtV à l'Adversaire si sa Valeur de ravitaillement baisse ?
R : Oui. L'Unité après **TRANSFORMATION** rapporte des **Points de victoire (PtV)** comme toute autre, autant que le Ravitaillement perdu.

Q : Si une Figurine SPÉCIALISTE (tel un Marine AGG-12) est retirée, peut-on conserver son Arme en remplaçant une Figurine qui ne l'a pas ?
R : Non. On ne peut transférer **SPÉCIALISTE** à une autre Figurine ni remplacer la Figurine porteuse par une sans cette Arme pour garder **SPÉCIALISTE**.

Q : Transfert psi peut-il PLACER des Adeptes à Portée d'engagement ?
R : Oui.

Q : Avec TIR CONCENTRÉ (X), écarte-t-on les Dégâts préexistants de l'Unité ciblée une fois la limite de pertes atteinte ?
R : Oui. Avec **TIR CONCENTRÉ (X)**, une fois retiré le nombre maximal de Figurines (X), écartez le **Total des dégâts** restant. Il n'est ni reporté ni conservé en **Marqueur de dégâts**. Le **Total des dégâts** additionne les dégâts nouveaux et préexistants (dont les **Dégâts non létaux**). La limite de pertes retire donc tous les pions de dégâts restants de l'Unité.

GAB. & DÉBORDEMENT

Q : Comment résoudre les capacités au Gabarit d'explosion (Tempête psionique/Peste) sans « Cible primaire » fixant Point cible, Niveau d'élévation ou Attributs de combat ?
R : Résolvez-les selon les règles des gabarits ; adaptations clés :
- L'Unité qui exécute la Capacité est la **Figurine attaquante**.
- Le point juste sous le centre du gabarit est le **Point cible** et la **Cible primaire**.
- Ce **Point cible** n'a aucun **Attribut de combat** : les cibles du Débordement n'ont donc aucun attribut de ciblage requis.
- Les Figurines affectées doivent rester au même **Niveau d'élévation** que le **Point cible**. Ici, les Unités **Volantes** occupent le même **Niveau d'élévation** que leurs socles sur le champ de bataille.

Q : Le Débordement exige le « même Attribut de combat que la Cible primaire » : empêche-t-il un gabarit de déborder sur des Figurines d'autres attributs (p. ex. Zerglings Légers vers Cafards Blindés), ou vérifie-t-il seulement Terrestre/Volante ?
R : Les cibles du Débordement doivent partager un **Attribut de combat** avec la cible **primaire** et son niveau. Les **Zerglings** et les **Cafards** ont les **Attributs de combat Terrestre** en commun : un Gabarit peut déborder entre eux au même niveau. Les **Mutalisks** ne sont pas touchés par les Gabarits **Terrestres** malgré l'Attribut Biologique commun, car les Unités **Volantes** n'occupent aucun **Niveau d'élévation** pour les Gabarits.

Q : Bouclier gardien face au Débordement ?
R : Chaque Salve de Débordement étant une attaque distincte, **Bouclier gardien** modifie chaque Salve séparément. Toute **Attaque à distance** (**Cible principale** ou Salve de Débordement) ciblant une Unité Amie sous **Bouclier gardien** lance 1 dé de moins dans sa **Réserve d'attaque**.

Q : PRÉCISION (X) ou COUP CRITIQUE (X) : effet sur le Débordement ?
R : Les Mots-clés d'Arme ne valent que pour la **Réserve d'attaque** contre la **Cible principale**. Ils ne passent pas aux Salves de Débordement, résolues comme des Salves d'attaque de base séparées, sans Modificateurs.

Q : Pour résoudre Tempête psionique, comment placer le Gabarit d'explosion sur le pion de Tempête psionique ?
R : Centre sur centre. Alignez le centre du **Gabarit d'explosion** sur celui du pion de **Tempête psionique**.

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Merci du fond du cœur à tous nos bêta-testeurs : leurs précieux retours, leur dévouement et leur soutien ont grandement contribué à créer et affiner cette FAQ.
Vos questions, suggestions et innombrables heures de test nous ont aidés à rendre le jeu plus clair et accessible à tous.
Merci de faire partie intégrante de notre aventure !