Référence non officielle créée par des fans



StarCraft®

TABLETOP MINIATURES GAME

RÈGLES FLASH

BLIZZARD ENTERTAINMENT | ARCHON STUDIO

Référence non officielle créée par des fans

StarCraft
TABLETOP MINIATURES GAME

RÈGLES FLASH

TOUT POUR VOTRE PREMIÈRE BATAILLE

Novice en wargame ?

BIEN UTILISER CE LIVRET ?

Ce livret enseigne en huit pages les bases de StarCraft: Tabletop Miniatures Game : déplacer les Unités, tirer, combattre, marquer et préparer votre première bataille. Pour toute question dépassant ces pages, le Livre des règles de base contient les règles complètes ; renvois : (Partie X.X).

CONCEPTS DE BASE

Chaque miniature est une Figurine. Des Figurines forment une Unité et agissent comme une formation. Vos Unités sont toujours **Amies** entre elles ; celles de l'Adversaire sont **Ennemies**.

Mesures, contrôles de **Ligne de vue** et contacts se résolvent toujours d'un socle à l'autre. Ignorez la pose, les Armes et le décor de la miniature. Sur un support de vol, sa partie inférieure est le socle.

Dans un rayon de X" : toute partie du socle compte dans la distance. Une Unité est **Dans un rayon de** si au moins un de ses socles y est.

Entièrement dans un rayon de X" : tout le socle tient dans la distance. Une Unité est **Entièrement dans un rayon de** si chaque socle y tient.

Portée d'engagement : 1". Une Terrestre Dans un rayon de 1" d'une Ennemie Terrestre est Engagée. Une Volante ne l'est pas, même si les socles se touchent.

Les **Attributs** en bas de la Carte d'unité comptent : **Attributs de faction** (Terran, Zerg, Protoss, sous-factions) pour créer l'Armée ; **Attributs de combat** (Terrestre, Volante, Blindé, Biologique, Léger, Mécanique, Psionique) pour les Cibles des Armes et le **Déferlement**.

PRIORITÉ DES R.

Texte de **Carte d'unité**, **Carte de mission** ou **Capacité spéciale** : priorité sur les **Règles de base**. Mots-clés en **GRAS MAJUSCULES** : même sens, sans cumul ; valeur maximale.

*Règles complètes **ici** :*



SOMMAIRE

1. BIENVENUE, COMMANDANT. L'ESSENTIEL POUR JOUER 3
2. MESURES 3
3. DÉS & TESTS (PARTIE 3) 3
4. LIRE UNE CARTE D'UNITÉ (PARTIE 5) 4
5. SYSTÈME DE RAVITAILLEMENT (PARTIE 6) 5
6. CAPACITÉS & CARTES EN JEU 5
7. SÉQUENCE DE LA MANCHE (PARTIE 8) 6
8. PHASE 1 : MOUVEMENT (8.4) 6
9. PHASE 2 : ASSAUT (8.6) 7
10. PHASE 3 : COMBAT (8.8) 8
11. PHASE 4 : DÉCOMPTE & NETTOYAGE (8.9) 8
12. MANCHE EN BREF 9

*Constructeur d'armée officiel **ici** :*

1. BIENVENUE, COMMANDANT. APERÇU RAPIDE DE CE QU'IL FAUT POUR JOUER

▶ Deux armées de figurines **Archon Studio StarCraft: Tabletop Miniatures Game** : **Cartes d'unité**, une **Carte de faction** chacune et **Cartes tactiques** ad hoc. Créez l'armée via l'outil officiel.
▶ Une **Carte de mission** et une **Carte de déploiement**.

X dés à 6 faces (D6), un mètre ruban en pouces.
▶ Marqueurs : activation, BONUS/MALUS, mission, premier joueur.
▶ Champ de bataille avec Terrain : 36"×36" (Escarmouche) ou 36"×54" (Standard).

2. MESURES

Mesurez toute distance en pouces, du point le plus proche d'un socle à celui de l'autre socle.

Deux socles en contact sont distants de 0" et Dans un rayon de 1" : les Figurines sont alors **socle à socle**.

Vous pouvez tout mesurer à tout moment et durant toute Activation.

Toute distance se mesure horizontalement, vue du dessus. Discutez-en et réglez tout désaccord avant d'effectuer une Action.

3. DÉS & TESTS (PARTIE 3)

Le jeu utilise des dés à six faces (D6). Pour un D3, lancez un D6, divisez par deux et arrondissez au supérieur (3.1).

terme	sens
TESTS (3.7)	Lancez 1D6 contre le seuil (ex. Toucher 4+, Armure 5+). Seuil atteint : réussite.
MODIF. (3.4)	Les Modificateurs changent la Valeur cible, jamais le dé. +1 facilite (5+ devient 4+), -1 complique. Appliquez-les tous avant le jet. Une Valeur cible reste toujours entre 2+ et 6+.
RÉSULTATS AUTO (3.6)	6 naturel : toujours réussi ; 1 naturel : toujours raté. Sans exception.
VALEUR NULLE (–) (3.4)	Une Unité ne teste pas cette Caractéristique. Aucun Modificateur ni Capacité n'accorde de jet pour une valeur nulle. Tout test contre elle échoue automatiquement.
RELANCES (3.3)	Relancez le dé. Le nouveau résultat s'applique, même pire. Un dé ne se relance qu'une fois, sauf indication contraire.
JET DE DÉPARTAGE (3.2)	Chaque Joueur lance 2D6. Le total supérieur gagne. Relancez toute égalité jusqu'au départage.

4. LIRE UNE CARTE D'UNITÉ (PARTIE 5)

Tout ce que fait une Unité figure sur sa carte (5.1). Caract. clés :

caractéristique	sens
VITESSE (5.1.2)	Distance maximale en pouces de la Figurine meneuse lors d'une action Mouvement. Pour (4"/7"), utilisez le second nombre si l'Unité n'a qu'une Figurine.
ARMURE (5.1.3)	Valeur cible pour que le défenseur annule une Touche.
ESQ. (5.1.4)	Seulement si une règle accorde un Jet d'esquive. L'Esquive est le seuil requis pour annuler une Touche.
PV (5.1.5)	Dégâts qu'une Figurine peut subir avant son retrait comme perte.
BOUCL. (5.1.6)	Ajoutez-le aux PV de la première Figurine. L'Unité est Protégée jusqu'à subir sa valeur de Bouclier en Dégâts. Le Bouclier ne se soigne pas.
TAILLE (5.1.7)	Hauteur verticale pour la Ligne de vue et le Terrain. Une Figurine de Taille inférieure ou égale à un Terrain peut se cacher derrière.
PROFIL DE RAVIT. (5.1.8)	Ravitaillement utilisé par l'Unité déployée. Après assez de pertes, elle peut accorder des Points de victoire à l'Ennemi.
CASES P. (5.1.9)	Indique, par Phase, les Capacités et Armes utilisables.

PROF. D'ARME (5.1.10)

Armes utilisables en **Phase d'assaut** ou **Phase de combat**.

caractéristique	sens
POR	Portée maximale de ciblage. Les Armes de corps à corps ont « E » (Portée d'engagement).
Cible	Type d'Unité Ennemie ciblable : Terrestre, Volante ou Toutes (les deux).
CdA	Cadence d'attaque : nombre de dés par Figurine.
Toucher	Seuil requis pour toucher.
T. déferl.	Attribut de combat déclenche Déferl.
Dé déf.	Dé de déferlement (D3 ou D6). Son résultat indique combien de dés évitent le Jet d'armure et vont à la Réserve de dégâts sans Jet d'esquive.
DGT	Dégâts par dé de la Réserve de dégâts.
Mot-clé (Partie 11)	Règles : ex. **PERFORATION/ARME D'APPOINT**

Le verso d'une Carte d'unité liste les Améliorations (5.2) achetées en **Composition d'armée** (9.1). « POUR [Arme] » : l'Amélioration remplace cette Arme. **SPÉCIALISTE** (9.1.7) va à une seule Figurine désignée.

5. RAVITAILLEMENT (PARTIE 6)

L'Armée ne se déploie pas d'un coup. Chaque Unité débute en Réserves et arrive par vagues selon le Ravitaillement.

LE RAVITAILLEMENT INFLUE SUR BIEN DES ASPECTS : (6.2)

▶ Déploiement : la limite de Ravitaillement fixe le Ravitaillement d'Unités pouvant arriver des **Réserves** sur le champ de bataille. Ce total ne la dépasse jamais. Elle augmente chaque Manche de la **Valeur d'escalade du ravitaillement**.
▶ Objectifs : pour déterminer le contrôle, additionnez le Ravitaillement des Unités Dans un rayon de l'objectif ; le plus haut total le contrôle.
▶ Points de victoire : retirer 1 **Ravitaillement** à l'Ennemi rapporte 1 Point de victoire.

▶ Se désengager : si son **Ravitaillement** dépasse celui des Ennemis **Engagés** avec elle, elle peut se replier sans pénalité en Phase de mouvement puis tirer normalement à la suivante. (Partie X.X).

Ravitaillement disponible = **Réserve de ravitaillement** − **Ravitaillement actuel total** des Unités déployées.

Déployez une Unité seulement si son **Ravitaillement actuel** tient dans le **Ravitaillement disponible**. Actualisez celui du Joueur après chaque Action.

Manche finale : **Réserve de ravitaillement** illimitée ; tout ce qui reste en **Réserves** peut se Déployer. Après la partie, les Unités restées en Réserves sont Détruites et accordent à l'Ennemi les Points de victoire d'une destruction sur le champ de bataille.

6. CAPAC. & CARTES EN JEU

Toute **Capacité spéciale** a un des trois types (Partie 10) :

cat	sens
ACTIF (10.2)	Activable par un Joueur quand une Unité est Activée, avant de déclarer son Action ou juste après sa résolution. Une fois par Manche et par Unité, sauf si la Capacité est **RÉPÉTABLE**.
PASSIF (10.3)	Active tant que l'Unité est sur le champ de bataille. S'applique dès que possible.
RÉACT. (10.4)	Utilisable à un déclencheur (attaque reçue, Charge). Déclarez-la à l'instant exact ; chaque Joueur ne résout qu'une Réaction par Activation, et chaque Réaction nommée qu'une fois par Manche et par Unité. Si les deux Joueurs réagissent au même déclencheur, le Joueur actif résout sa Réaction en premier.



En **Réserves**, une Unité n'utilise aucune **Capacité spéciale** (Partie 10), sauf indication contraire.

Placez les **Cartes tactiques** (5.3) et votre **Carte de faction** (5.4) près du champ de bataille. Chaque carte peut être **Épuisée** (face cachée) pour utiliser sa capacité ou générer sa ressource : **PC** (Terran), **BM** (Zerg), EP (Protoss) (10.5.1), afin de déclencher des Capacités spéciales. Les cartes Épuisées repassent face visible au Nettoyage de fin de Manche (10.5.2) et sont réutilisables.

7. SÉQUENCE MANCHE (PART. 8)

La partie dure jusqu'à 5 Manches (selon la **Carte de mission**). Chaque **Manche** a quatre **Phases** dans l'ordre (8.1) :

NOM DE PH.	Actions clés
1. Mvt	Déployer, Mouvement, Se désengager, Attendre
2. Assaut	Att. à distance, Charge, Course, Attendre
3. Cbt	Serrer les rangs, Attaque au CàC
4. Décompte & Nettoyage	Contrôle des Marqueurs, gain de PtV, nettoyage

SYST. D'ACTIV. (8.2)

Aux Phases 1–3, les Joueurs activent tour à tour une Unité. Le détenteur du **Marqueur du premier joueur** (7.3.2) choisit qui commence chaque **Phase**. L'Unité activée fait une seule action, puis reçoit un **Marqueur d'activation** (7.3.2).

PASSER (8.2.1)

À votre tour en Phases de mouvement et d'assaut, vous pouvez **Passer** au lieu d'activer (obligatoire sans Unité éligible). Une fois Passé, vous avez fini cette **Phase** ; l'Adversaire finit ses Activations. Le premier à Passer prend le **Marqueur du premier joueur** (7.3.2) pour la Phase suivante. Quand un Joueur Passe, placez un Marqueur d'activation près de l'Unité en Phase de mouvement, puis retournez-le en Phase d'assaut.

8. P1 : MOUV. (8.4)

Au début de la **Phase**, résolvez les effets **« Début de la Manche »**, vérifiez le **Ravitaillement disponible de chaque Joueur et ajoutez-y l'Escalade**. Puis activez les Unités à tour de rôle. Chaque Unité choisit une action ci-dessous, ou le Joueur peut Passer :

DÉPLOYER (8.5.5)

De nouvelles Unités peuvent entrer en jeu et combattre !

Vérifiez le **Ravitaillement actuel** de l'Unité : son Déploiement dépasserait-il votre **Ravitaillement disponible** cette Manche ?

Chaque mission trace une ligne de la couleur d'un Joueur le long du champ de bataille : son **Bord d'entrée**.

Votre **Bord d'entrée** sert de socle à la **Figurine meneuse** (4.3). Avancez-la en jeu jusqu'à la **Vitesse** de l'Unité, puis placez le reste en **Cohésion** (4.4).

L'Unité ne peut finir dans la **Zone d'influence** ennemie (6" de son **Bord d'entrée**) ni **se Déployer Hors cohésion** (8.3.3).

MVT (8.5.3)

Une Unité **Non engagée** peut se déplacer pour remplir des objectifs ou prendre la position idéale pour l'assaut. Pour vous déplacer :

• Choisissez une Figurine comme **Figurine meneuse**. Déplacez-la jusqu'à la Vitesse de l'Unité en mesurant le trajet. Elle ne traverse ni Figurines **Ennemies**, ni Figurines **Amies** d'autres Unités, ni Terrain de Taille 2+ ; elle ne peut finir **Dans un rayon de 1"** d'une Unité **Ennemie Terrestre**, sur quoi que ce soit ni hors table. Elle ne change de Niveau d'élévation que par les **Points d'accès**.
• Placez les autres Figurines **en Cohésion** autour de la Figurine meneuse.

COHÉSION (4.4)

Après toute action déplaçant une Unité, chaque Figurine doit être **Entièrement dans un rayon de 3"** de la **Figurine meneuse** et reliée à elle par un **Lien de cohésion** : une chaîne de Figurines ne traversant ni Figurine d'une autre Unité ni Terrain. Une Unité **Hors cohésion** ne peut contrôler ni contester les **Marqueurs de mission**. Toute Figurine sans position légale (Lien de cohésion impossible) est retirée comme perte.

SE DÉSENG. (8.5.4)

Parfois, mieux vaut vivre pour combattre un autre jour. Une Unité peut Se désengager. Pour cela :

• Choisissez une Unité **Engagée** et déplacez-la selon les règles normales de **Mouvement**. Chaque Figurine doit finir hors de la **Portée d'engagement** de tout **Ennemi** ; sinon, elle est **Détruite**. Si la **Figurine meneuse** ne peut en sortir, **Se désengager** échoue et la Figurine meneuse est retirée du jeu.

Pas d'**Attaque à distance** ni de **Charge** durant cette **Phase d'assaut**, sauf si le **Ravitaillement** de l'Unité dépasse celui des Ennemis avec lesquels elle était **Engagée**.

ATTENDRE

Rien. Placez un **Marqueur d'activation** près de l'Unité.

UNITÉS VOLANTES (8.5.3)

Mouvement point à point : les **Unités Volantes** ignorent Terrain/Figurines, jamais **Engagées**, touchent des Terrestres et finissent à ≥1" des **Unités Volantes Ennemies**. Elles ne peuvent **Charger**, être **Chargées** ni contester des **Marqueurs**.

9. P2 : ASSAUT (8.6)

Vérifiez que chaque Unité a un **Marqueur d'activation** face Mouvement. Activez-les tour à tour. Une action chacune : **Attaque à distance**, **Charge**, **Course** (**Mouvement** normal), **Attendre** ; ou **Passez**. Les Unités en **Réserves** n'agissent pas. Le premier à Passer prend le **Marqueur du premier joueur** en **Phase 3**.

ATQ. DIST. : CONDITIONS (8.7.3)

Les objectifs sont importants, mais tirer aide à gagner. Pour tirer, choisissez une Cible valide répondant aux conditions ci-dessous :

• Une Figurine **Visible** de l'Unité ciblée est **à Portée** de l'Arme de l'Unité active.
• Son **Attribut de combat** correspond à la **Cible de l'Arme (Terrestre / Volante / Toutes)**.
• Un attaquant **Non engagé** ne tire pas sur une Unité **Engagée** ; un attaquant Engagé ne tire que sur les Unités qui l'Engagent. Une Unité ciblable malgré son Engagement a droit à un Jet d'**esquive**.

Toutes les Figurines tirant avec le même **Profil d'arme** visent la même **Cible**. Une Unité avec **ARME D'APPOINT** peut répartir ses tirs et viser d'autres Cibles avec ses autres Armes. Déclarez une Arme : les Armes identiques forment une **Salve**. Résolvez-la avant la Salve suivante.

LIGNE DE VUE (7.1)

La **LDV** se vérifie de dessus : tracez une droite **socle à socle**. Le Terrain la bloque par **Couvert total** (sa Taille atteint celle de l'attaquant et du défenseur) ou **Couvert direct** (Figurine Dans un rayon de 1" d'un Terrain de Taille au moins égale, traversé par la ligne). **Combat rapproché :** si les deux sont **Dans un rayon de 1"** du même Terrain et **Dans un rayon de 3"** l'un de l'autre, la LDV normale s'applique. Par défaut, vides et ouvertures de l'emprise du Terrain bloquent la LDV, sauf accord à la mise en place.

RÉSOLUTION DE L'ATTAQUE À DISTANCE (8.7.4)

Les dés passent par la **Réserve d'attaque**, puis la **Réserve d'armure** et la **Réserve de dégâts**. Chaque dé dans cette dernière inflige les Dégâts de sa Caractéristique.

1. **Réserve d'attaque**. Ajoutez la **CdA** de chaque Figurine éligible en dés. Avec un **Dé de déferlement**, ajoutez un **Dé de déferlement** d'une autre couleur.
2. Toucher. Tout dé atteignant le **Toucher** passe dans la **Réserve d'armure** ; défaussez les autres. 3. **Déferlement**. Si l'**Attribut de combat** de la Cible correspond au **Type de déferlement**, transférez directement vers la **Réserve de dégâts** (ou la **Réserve d'esquive** si le défenseur peut **Esquiver**), sans **Armure**, autant de dés que le résultat du Dé de déferlement, au plus la Réserve d'armure. Sinon, défaussez ce dé.
4. Jets d'armure. Le défenseur lance la Réserve d'armure : les dés atteignant l'**Armure** sont défaussés ; les autres passent dans la Réserve de dégâts.
5. Jets d'esquive (si une règle les accorde, ou si la Cible est **Engagée** et touchée par une **Attaque à distance**). Retirez tout dé atteignant l'**Esquive**. Une Unité gagne un **Jet d'esquive** contre les **Attaques à distance** si toutes ses Figurines sont au **NIVEAU SUPÉRIEUR** et l'attaquant plus bas, si elle est Engagée, ou si une Capacité spéciale l'accorde.
6. Dégâts et pertes. Multipliez les dés restants par le **DGT** de l'Arme, puis ajoutez les **Dégâts** déjà subis : **Total des dégâts**. S'il atteint les **PV** d'une Figurine **Visible**, retirez-la et soustrayez ses PV du Total des dégâts. Notez tout reliquat insuffisant pour tuer la prochaine Figurine Visible avec un **Marqueur de dégâts**. Ne retirez jamais plus de Figurines qu'il n'y en a de Visibles. Si aucun défenseur n'est Visible, défaussez les Dégâts restants (8.7.5).
7. Armes à gabarit (BT / FT) : le gabarit couvre la Cible ; toute Figurine touchée au même Niveau est affectée si elle est d'un type ciblable et que la ligne n'est pas bloquée par un Terrain de Taille 2+. Le Déferlement de la Cible principale égale son nombre de Figurines affectées ; les autres Unités touchées forment des **Salves de Débordement** distinctes, sans Déferlement (8.7.6).

CHARGE (8.7.7)

Tout conflit StarCraft finit tôt ou tard en combat rapproché sanglant. Pour entrer vite dans l'action, suivez ces étapes :

1. Seules les Unités Terrestres peuvent **Charger** (les **Unités Volantes** ne peuvent ni Charger ni être **Chargées**). Aucune **Ligne de vue** requise. Déclarez toutes les Cibles avant le Jet de charge.
2. Distance. Lancez **1D6**, ajoutez la **Vitesse** de l'Unité : c'est la **Distance du Jet de charge**, mesurée sur le trajet réel.
3. Réussite. La Charge réussit si la **Figurine meneuse** peut finir légalement **Entièrement dans un rayon de** cette Distance depuis son départ et **Dans un rayon de 1"** de chaque Cible, sans finir à 1" (Portée d'engagement) d'une Unité **Ennemie** non ciblée. Sinon, l'Unité ne bouge pas et son Activation finit.
4. Mouvement. Placez si possible la Figurine meneuse socle à socle, puis le reste **en Cohésion** : socle à socle d'abord, puis dans la Portée d'engagement, puis au plus près.

10. P3 : COMBAT (8.8)

Phase obligatoire pour chaque Unité **Engagée**. Activez tour à tour une telle Unité. Les Unités **Non engagées** n'agissent pas ; ne Passez que lorsqu'il ne reste aucune Unité Engagée. Après son Activation, retirez le Marqueur d'activation de l'Unité.

ATTAQUE AU CÀC (8.8.1)

Griffes, baïonnettes, lames psioniques : tout sert à vaincre. Pour une Attaque au corps à corps, suivez ces étapes :

1. Serrer les rangs (facultatif). Déplacez la **Figurine meneuse** de 3" max. Elle finit plus près des Unités avec lesquelles elle est **Engagée**, sans nouvel **Engagement**. Maximisez le socle à socle ; les Figurines déjà en contact sont bloquées.
2. Déclarez les attaquants : Figurines du **Rang combattant** (Dans un rayon de 1" d'une Figurine Ennemie) et du Rang de soutien (socle à socle avec une Figurine **Amie** de cette Unité au Rang combattant) attaquent. **Aucune LDV** requise.
3. Jets d'attaque. Même séquence de trois Réserves qu'une **Attaque à distance**, avec les Armes de **Phase de combat** seulement. Si plusieurs Armes, choisissez-en une. Le **Jet d'esquive** exige une capacité l'accordant au corps à corps.
4. Retirez les pertes selon la priorité des Unités **Engagées** (8.7.5). Retirez d'abord celles hors des Rangs combattant et de soutien, puis celles du Rang de soutien, enfin celles du Rang combattant. Retirez en dernier les Figurines dont la perte romprait l'Engagement avec une Unité Ennemie, même si elles devaient partir plus tôt.
5. Après-combat. Si aucune Figurine restante n'est Dans un rayon de 1" d'un Ennemi, l'Unité devient aussitôt Non engagée ; s'il lui restait une Activation cette Phase, elle la perd.

11. PHASE 4 : DÉCOMPTE & NETTOYAGE (8.9)

Procédez par étapes. Le détenteur du Marqueur du premier joueur commence :

1. Contrôle. Une Unité sur le champ de bataille conteste un **Marqueur** si, **en Cohésion**, elle a une Figurine **Dans un rayon de 3"**, avec **LDV** sur lui au même Niveau. Pour chaque Marqueur, totalisez la **Valeur de ravitaillement actuelle** des Unités de chaque Joueur qui le contestent ; le plus haut total le contrôle. Égalité : aucun contrôle (8.9.1).
2. Décompte. Marquez simultanément les **PtV** selon la **Carte de mission** (8.9.2).
3. Fin de partie. Fin immédiate si une condition spéciale est remplie, si un Joueur n'a plus rien sur table ni en **Réserves** (survivant : +10 PtV), ou si la **Manche** finale s'achève (8.9.3).
4. Fin de Manche. Le **premier Joueur** résout son effet d'abord (8.9.4).
5. Nettoyage et Rafraîchissement. Retirez tous les Jetons/Marqueurs sauf les Marqueurs de dégâts/mission, les Indicateurs de faction et ceux avec RESTE EN JEU. Mettez les cartes Épuisées face visible (8.9.5).
6. Initiative. Le Joueur ayant le moins de PtV prend le Marqueur du premier joueur (départage si égalité). Commencez la Manche suivante (8.9.6).

SCORE FINAL (8.10)

Le plus grand total de PtV l'emporte. Au début de la dernière Phase de décompte, les Unités en Réserves comptent comme Détruites pour le score. Départagez selon la Carte de mission. S'il manque ou ne tranche pas, la partie est nulle.

12. MANCHE EN BREF

SÉQ. PHASES

EFFETS DÉBUT MANCHE

⬇

PHASE 1 : MOUV. Déployer / Mouvement / Se désengager / Attendre

⬇

PHASE 2 : ASSAUT Attaque à distance / Charge / Course / Attendre

⬇

PHASE 3 : COMBAT Attaque au CàC

⬇

PHASE 4 : DÉCOMPTE ET NETTOYAGE Contrôlez les Marqueurs → Marquez des PtV → Fin de partie → Effets de fin de Manche → Nettoyage → Initiative

Attaque à distance :
1. Déclarer une Cible : choisissez un **Ennemi** qui n'est **Engagé** avec aucune autre Unité. Vérifiez Portée, **Ligne de vue** et compatibilité d'Attribut.
2. Réserve d'attaque : CdA des Figurines éligibles + modificateurs + **Dé de déferlement** (si l'Arme a un **Dé de déferlement**).
3. Toucher : tout résultat atteignant le Toucher réussit et passe dans la **Réserve d'armure**.
4. Déferlement : si l'Attribut de combat de la Cible correspond au **Type de déferlement** de l'Arme, excluez du **Jet d'armure** autant de dés que le résultat du Dé de déferlement.
5. Jet d'armure : tout résultat atteignant l'**Armure** est sauvegardé et écarté.
6. Jet d'esquive : si éligible, tout résultat atteignant l'**Esquive** est sauvegardé et écarté.
7. Dégâts et pertes : multipliez les dés restants par les **Dégâts** de l'Arme, puis retirez les Figurines en conséquence.

Charge :
1. Déclarez les Cibles : choisissez des Unités **Ennemies Terrestres** (aucune **LDV** requise).
2. Déterminez la distance de Charge : lancez un D6 ; la **Figurine meneuse** se déplace jusqu'à sa **Vitesse** + le résultat.
3. Réussite : si elle peut finir son mouvement **dans un rayon de** la **Portée d'engagement** (1") de toutes les Cibles, déplacez-la. Placez le reste de l'Unité en **Cohésion**, selon la priorité :

- Socle à socle,
- Portée d'engagement,
- Cohésion.

4. Échec : l'Unité reste ; son Activation prend fin.

Attaque au corps à corps :
1. Serrer les rangs (facultatif) : déplacez la **Figurine meneuse** de 3" max ; elle **doit** finir plus près de l'Ennemi. Repositionnez le reste de l'Unité pour maximiser le **socle à socle**.
2. Déclarez les Rangs : Rang combattant (**dans un rayon de 1"**) + Rang de soutien (socle à socle avec une Figurine du Rang combattant). Ces Figurines peuvent attaquer à l'étape 3.
3. Lancez les attaques : suivez la séquence d'**Attaque à distance**, mais ciblez un **Ennemi Engagé** avec cette Unité.
4. Retirez les pertes : priorité d'Unité **Engagée** (Priorité 1 → 2 → 3).

Terme	Valeur
Portée d'engag.	1"
Cohésion (à la Figurine meneuse)	Entièrement ≤ 3"
Serrer les rangs	≤ 3"
Dist. charge	Vitesse + 1D6
Portée de contest.	Rayon 3" + LDV
Zone d'infl.	6" du Bord d'entrée
Durée du j.	5 manches (Carte M.)
6 naturel / 1 naturel	touche à coup sûr / échec auto

Aide-mémoire, pas un substitut au Livre des règles de base.

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, StarCraft et le logo Blizzard Entertainment sont des marques ou marques déposées de Blizzard Entertainment, Inc. aux États-Unis ou ailleurs.

© 2026 Archon Sp. z o.o.



©/TM/® 2026 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, StarCraft et le logo Blizzard Entertainment sont des marques commerciales ou déposées de Blizzard Entertainment, Inc. aux États-Unis ou ailleurs. Fabriqué dans l'UE et distribué par Archon Sp. z o.o. StarCraft™ et les marques et habillages associés appartiennent à Blizzard Entertainment, Inc. et sont utilisés sous licence. ©/TM/® 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon.