Référence non officielle créée par des fans



StarCraft®

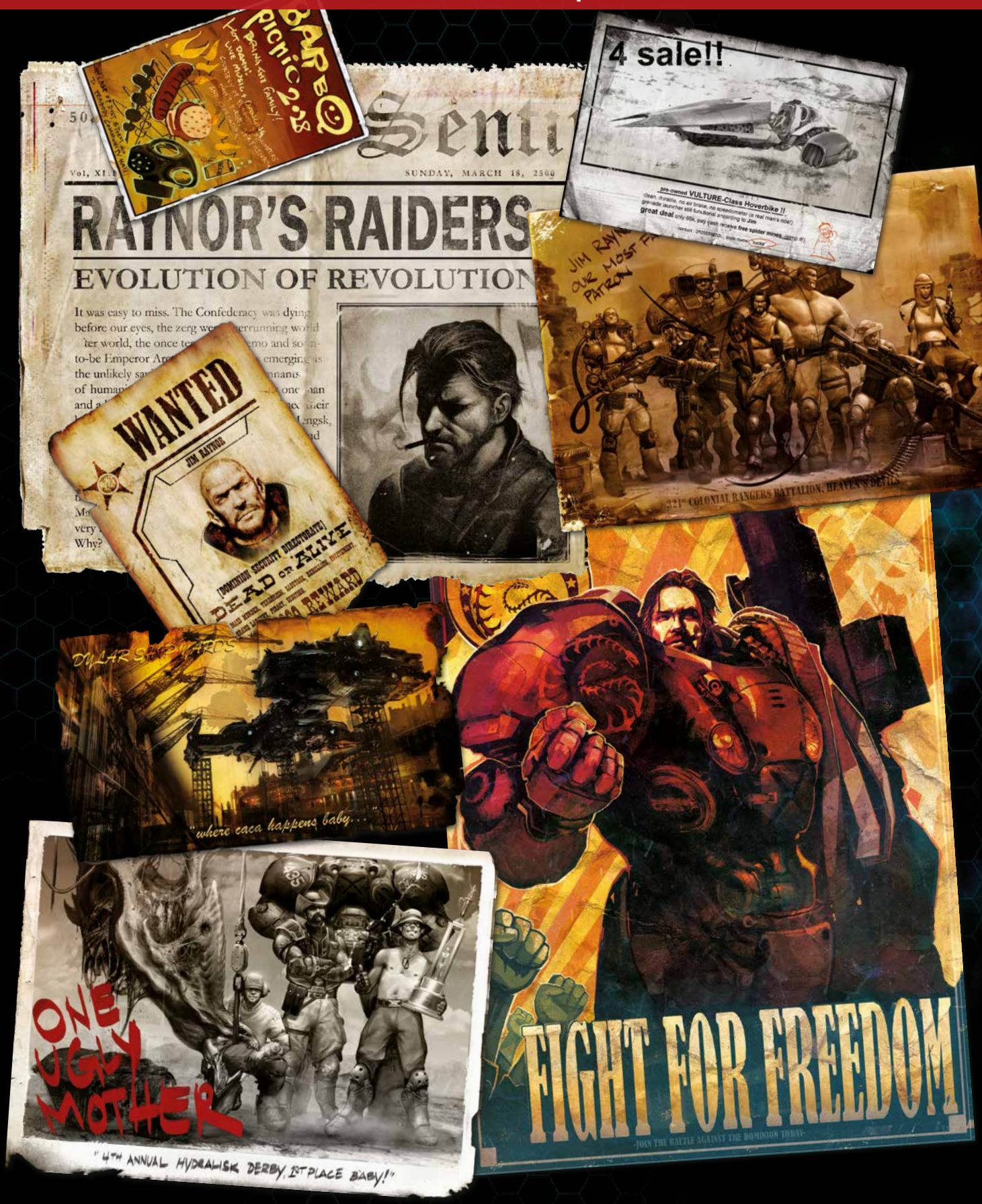
TABLETOP MINIATURES GAME

LIVRE DES RÈGLES DE BASE

BLIZZARD ENTERTAINMENT | ARCHON STUDIO

Version 1.01

Référence non officielle créée par des fans



Pour Gabriel, dont l'étoile brillera toujours dans nos cœurs. 24.02.2010

StarCraft

TABLETOP MINIATURES GAME



LIVRE DES RÈGLES DE BASE

CRÉDITS

Concepteur principal : Jarosław Ewertowski

Équipe de conception : Sławomir Aftarczuk, Jakub Ciesiółka, Szymon Ewertowski, Jacek Karpowicz, Aleksander Nowacki

Conception associée : Andrzej Aftarczuk, Louis Aguilar, Konstantinos Lekkas, Sam Pearson, Tomasz Rybak

Relecture : Derek Barry, Tomasz Rybak

Direction graphique : Matteo Ceresa, Patryk Kubiak

Conception UI et composants : Anna Gut, Jakub Jazdończyk, Joanna Kropkowska, Patryk Kubiak, Rafał Pudłowski

Réseaux sociaux et motion design : Mikołaj Błoch, Hubert Charczynski, Jakub Jazdończyk, Dawid Kopczyński, Joanna Kropkowska, Filip Maruszczak

Illust. suppl. : Luke Mancini

Sculpture : Mateusz Dunaj, Maciej Powarunas, Konrad Rogowski, Agata Stefańczyk, Stefano Vecchi, Rafał Żelazo

Ingénierie : Jakub Buganik, Łukasz Burdziak, Sebastian Czechowski, Paweł Filipiak, Adam Humeniuk, Dawid Krzemiński, Magdalena Kubiak, Seweryn Kubiak, Sylwia Ciszek, Michalina Kin, Kamila Kościerska, Michał Mitrus, Tomasz Niespodziany, Jakub Sado, Kacper Siama, Damian Stolarz, Jakub Szlum, Tomasz Tyrański, Natalia Wiśniewska, Martyna Włodarczyk, Katarzyna Wylegała, Przemysław Zwoliński

Gestion de projet : Marcin Mikołajczak, Jakub S. Olekszyk, Monika Szlajnik, Mateusz Witczyński

RP et marketing : Aleksandra Adamczyk, Wiktoria Sado, Wiesław Teofilak

Dir. opérations : Michał Pawlaczyk

Dir. général : Jarosław Ewertowski

REMERCIEMENTS :

John Friend, Fung Thai, Peter Molinari, Franca Bernatavičius, Philippe Bost, Andy Chambers, Geordi Darby, Eric Elliott, Jervis Johnson, Ben Lee, Marc Mejia, Emil Rodriguez, Jens Sjöbergh, Mary Tuck, James Yen

Équipe de test Blizzard : Andrew Frost, Piotr Golus, Brad Heinze, Benjamin Lee, Justin Lippert, Max Martin, Ken Onyeabor, Mike Portillo

Tests de jeu et conseil : Annoyed Fat Guys, APO Team, Battleground Chodzież, Beta Swarm Duisburg, Chromata, Nexus / Purgatory Gaming, EZBoardGames, Gamescape SF, Grota - Żyrardów, Kalle Dussins Vänner, LA COMPAGNIE DU GNOME, La DadoCon, La Forge Des, L'œil du kraken, Kalle Dussins Vänner, Joueurs, Lazy Sunday Gaming and Hobby, Le cercle des joueurs paresseux, Les Goublins du Bocage, Le Squig à Lunettes, Liberecké Šapitó, MeowWay! - Warszawski Klub Gier Bitewnych, Nord Stratégie, Phantasos Studio, Playtable, Poznańskie Dzbany, Raven Squadron Poznań, Protosstypes, Rzeszów Zagrajmy & Raglot, Sekai entertainment, Starcraft Iberia, Starcraft u DiaCona!, StarCraft Betatesters Tabletop Verein Erlangen, StarCraft Wargame Hungary, Shield Wall Gaming, Stowarzyszenie Gier Bitewnych "Z Kostką i Miarką", Stowarzyszenie Hobbystów "Magma", Subsourian, Tablepott, Tabletop Nord e.V., Tabletop Wardens,Team Hiigytv, The Miniature Manager, Vilnius Wargamer

© 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 dans d'autres pays. Fabriqué dans l'UE et distribué par Archon Sp. z o.o. StarCraft™ et les marques et l'habillage commercial associés appartiennent à Blizzard Entertainment, Inc. et sont utilisés sous licence de celle-ci.
©2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon.

SOMMAIRE

PARTIE 1: DÉBUTER 5
EX. DÉTAILLÉ : PREMIÈRES MANCHES . 5
MANCHE 1: P. MVT 6
MANCHE 1: P. ASSAUT 10
MANCHE 1: P. COMBAT 13
MANCHE 1: P. DÉCOMPTE 14
MANCHE 2: P. MVT 14
MANCHE 2: P. ASSAUT 19
MANCHE 2: P. COMBAT 24
MANCHE 2: P. DÉCOMPTE 27

PARTIE 2: CONCEPTS DE BASE 28
2.1 FIG. 28
2.2 UNITÉS 28
2.3 SOCLES 28
2.4 ATTR. 29
• 2.4.1 Attr. faction 29
• 2.4.2 Attr. combat 29
2.5 RÔLES JOU. 29
2.6 MOTS-CLÉS ET PRIORITÉ DES RÈG. .. 29
• 2.6.1 Mots-clés 29
• 2.6.2 Priorité 29
2.7 TYPES DE CAP. 29
• 2.7.1 Capacités actives 29
• 2.7.2 Capacités pass. 30
• 2.7.3 Capacités réact. 30

PARTIE 3: DÉS ET JETS 31
3.1 DÉS 31
3.2 JETS DE DÉPARTAGE 31
3.3 RELANCES 31
3.4 MODIF. 31
3.5 AJOUTS FIXES 31
3.6 RÉSULTATS AUTOM. 31
3.7 TESTS 31
3.8 DÉS INCLINÉS 32

PARTIE 4: MESURE ET MVT 33
4.1 MESURE DES DISTANCES 33
4.2 DANS UN RAYON/ENTIÈREMENT DANS . 34
4.3 FIGURINE MENEUSE 35
4.4 COHÉSION D'UNITÉ 35
4.5 DIR. VERS/À L'OPP. 37
4.6 DÉGAGEMENT ET TAILLE DES FIGURINES .. 37

PARTIE 5: CARTES ET CARACT. 38
5.1 CARTES D'UNITÉ 38
5.2 RÈGLES SPÉC. ET AMÉL. 39
5.3 CARTES TACT. 40
5.4 C. DE FACTION 41
5.5 C. DE MISS. 42
5.6 C. DE DÉPLOIEMENT 43

PARTIE 6: SYSTÈME DE RAVIT. 44
6.1 PROFIL DE RAVIT. 44
6.2 UTILISATION DU RAVITAILLEMENT . 44

PART. 7: CHAMP BAT. 45
7.1 LIGNE DE VUE 45
• 7.1.1 Couvert 46
• 7.1.2 Hauteur et taille effective ... 48
• 7.1.3 Couvert en hauteur 49
• 7.1.4 Unités volantes et Couvert ... 49
7.2 ENGAGEMENT ET PORTÉE D'ENGAG. 53
• 7.2.1 Restrictions d'engagement .. 53
7.3 MARQ. ET JETONS 53
• 7.3.1 Jetons 53
• 7.3.2 Marqueurs 53
7.4 UNITÉS DÉTRUITES 54

PARTIE 8: SÉQ. DE JEU 54
8.1 MANCHES/PH. 54
8.2 SYSTÈME D'ACTIV. 54
• 8.2.1 Passer et initiative 55
• 8.2.2 Choix du premier joueur 55
8.3 DÉPLOIEMENT ET RÉSERVES 55
• 8.3.1 Réserve de ravit. 55
• 8.3.2 Ravitaillement dispo. 55
• 8.3.3 Restrictions de Déploiement . 55
8.4 PHASE 1 : MVT 56
• 8.4.1 Activ. 56
• 8.4.2 Passer 56
8.5 ACT. PHASE MVT 56
• 8.5.1 Attendre 56
• 8.5.2 MVT 56
• 8.5.3 Résolution du Mvt 56
• 8.5.4 Se déseng. 58
• 8.5.5 Déployer 58
8.6 PHASE 2 : ASSAUT 59
• 8.6.1 Activ. 59
• 8.6.2 Passer 60
8.7 ACTIONS PH. ASSAUT 60
• 8.7.1 CRS. 60
• 8.7.2 Attendre 60
• 8.7.3 Att. à distance 60
• 8.7.4 Résolution d'Attaque à distance .. 61
• 8.7.5 Retirer des Figurines des Unités Engagées .. 63
• 8.7.6 Armes à gabarit 64
• 8.7.7 Charge 65
8.8 PHASE 3 : COMBAT 67
• 8.8.1 Attaque au CàC 67
8.9 PHASE 4: LE DÉCOMPTE & NETTOYAGE 69
• 8.9.1 Contrôle des Marqueurs de mission . 69
• 8.9.2 Gagner des Points de victoire . 72
• 8.9.3 Test de fin de partie 72
• 8.9.4 Résoudre effets de Fin de la manche .. 72
• 8.9.5 Nettoyage & remise en état .. 72
• 8.9.6 Fixer l'initiative 72
8.10 SCORE FINAL 72

PARTIE 9: PRÉPARER LA BATAILLE . 73
9.1 CRÉER UNE ARMÉE 73
• 9.1.1 Format de jeu 73
• 9.1.2 Choix race/faction 73
• 9.1.3 Minerai 73
• 9.1.4 Gaz V. 73
• 9.1.5 Cartes tact./empl. d'armée ... 74
• 9.1.6 Levée d'unités 74
• 9.1.7 Achat d'amélior. 75
• 9.1.8 Jeu en équipe 76
• 9.1.9 Unités invoquées 76
• 9.1.10 Liste d'armée visible 76
• 9.1.11 Fidélité et déclaration 76
9.2 CHOIX MISSION/DRAFT 77
• 9.2.1 Détails cartes de mission/déploiement . 77
9.3 PRÉPA. DU CHAMP DE BAT. 78

PARTIE 10: RÈGLES AVANCÉES 79
10.1 CAPACITÉS SPÉC. 79
10.2 CAP. ACTIVES (RÈGLES COMPL.) . 79
10.3 CAP. PASSIVES (RÈGLES COMPL.) . 80
10.4 CAP. RÉACTION (RÈGLES COMPL.) .. 80
10.5 CARTES TACTIQUES ET DE FACTION .. 81
• 10.5.1 Ress. et coûts 81
• 10.5.2 Gérer l'état des cartes 81

PART. 11: GLOSSAIRE MOTS-CLÉS ET DÉFIN. 82

PART. 12: AIDE-MÉMOIRE 92
12.1 PROTOCOLE PRÉ-PARTIE 92
12.2 SÉQ. DE MANCHE 92
12.3 P. 1: MVT 92
12.4 P. 2: ASSAUT 92
12.5 P. 3: COMBAT 93
12.6 PHASE 4: DÉCOMPTE & NETTOYAGE . 93
12.7 RETRAIT PERTES 93
12.8 ARMES À GABARIT 94
12.9 RÉSO. DES LITIGES 94
12.10 UNITÉS ET PTS D'AMÉL. 94
12.11 PTS DES CARTES TACT. 107
12.12 EXEMPLES D'ARMÉES 108
INDEX 114
PLANS 115

NATURE DU JEU

***NOTE** : certains mots sont en **gras** dans les règles. Ce sont des expressions et termes clés employés uniformément.*

Chaque joueur commande une armée. Avant la partie, vous la composez en dépensant des ressources pour recruter des Unités de figurines Archon Studio, puis vous affrontez votre adversaire.

Ces règles restituent l'esprit de StarCraft : le jeu fondé sur les Réactions, le caractère distinct l'asymétrie entre **Terrans**, **Zergs** et **Protoss**, ainsi que la tension créée lorsqu'il faut tenir une ligne ou la percer. Que vous jouiez entre amis ou en tournoi, tout ce qui suit sert cet objectif.



PARTIE 1: DÉBUTER

EX. DÉTAILLÉ : PREMIÈRES MANCHES

Les batailles de **StarCraft: Tabletop Miniature Game** sont rapides, comme celles vécues à l'écran depuis des années. Pour faire comprendre le rythme du jeu, nous avons préparé un rapport de bataille qui offrira une excellente initiation aux nouveaux Joueurs.

Voici les deux premières Manches entre les **TERRANS**, joués par Katherine, et les **ZERGS**, joués par James.

Ils conviennent de choisir ensemble une **Carte de mission** et une **Carte de déploiement** pour un affrontement classique en terrain neutre. La mission **Le front** demande de contrôler jusqu'à 3 **Marqueurs de mission** pour gagner des **Points de victoire (PtV)**, et davantage en reprenant des objectifs contrôlés par l'Ennemi. **Camp abandonné** est un déploiement assez classique : chaque joueur revendique un bord entier du tapis comme **Bord d'entrée**.

Ensuite, ils préparent ensemble le champ de bataille et placent les Terrains pour apprendre le jeu et tirer le meilleur de leurs Actions, Capacités spéciales et Cartes tactiques.

Champ de bataille et dés prêts, les deux Joueurs font un jet d'initiative pour la première Manche !

TERRAN

Unités :

▶ 6 Marines — deux améliorations : 1 AGG-12 remplaçant un Fusil Gauss C-14 et 1 Lance-roquettes ARME D'APPOINT ajouté à une Figurine équipée d'un Fusil Gauss C-14.
▶ 6 Marines,

▶ 2 Maraudeurs,
▶ 3 Médics.

Carte tactique :

▶ Caserne.

Carte de faction :

▶ Forces armées terranes.

ZERG

Unités :

▶ 12 Zerglings – amélioration Griffes acérées remplaçant leurs Griffes ordinaires, équipée sur toutes les Figurines de l'Unité,
▶ 12 Zerglings,

▶ 3 Cafards – Avec l'Amélioration Embuscade enfouie,
▶ 1 Reine.

Cartes tact. :

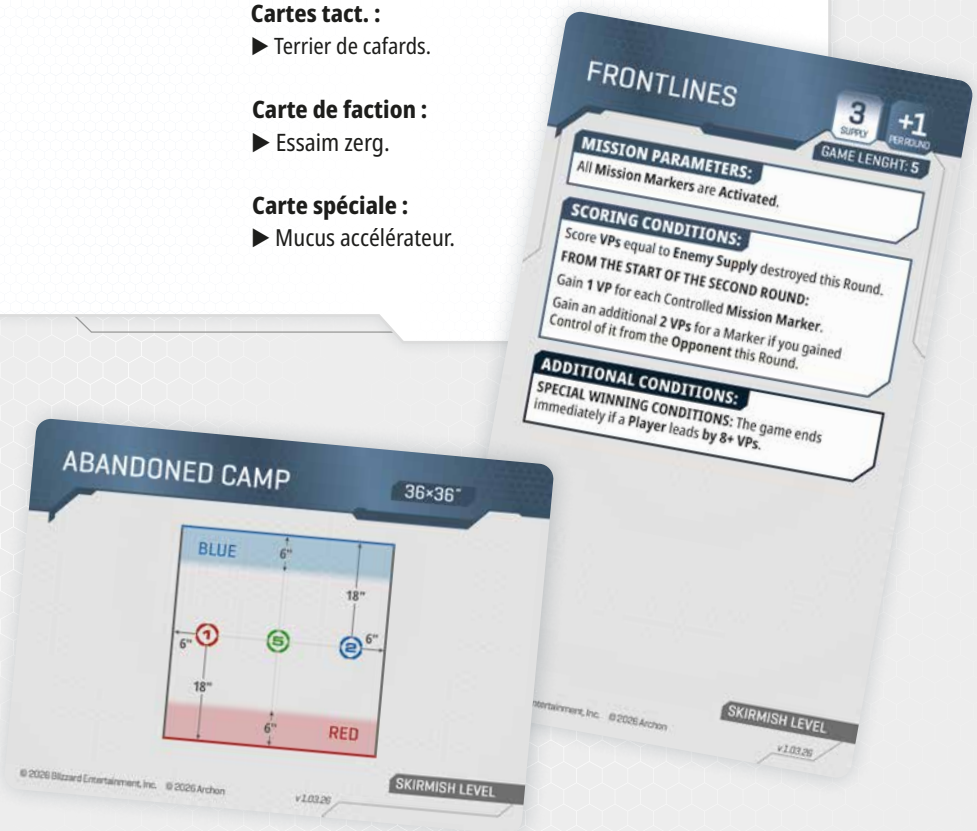
▶ Terrier de cafards.

Carte de faction :

▶ Essaim zerg.

Carte spéciale :

▶ Mucus accélérateur.



MANCHE 1: P. MVT

Les deux lancent 2D6 : James obtient 7, Katherine 5. James gagne et décide que les Terrans de Katherine commenceront la première Manche.



Pour sa première action, Katherine fait arriver des **Réserves** une Unité de Marines équipée d'armes spéciales. Elle déplace cette Unité vers le centre afin de couvrir la zone avec toutes ses armes.

James répond avec son Unité de base de Zerglings. Leur **Capacité spéciale** passive lui permet de placer ses Figurines **En cohésion à 4"** ; il tente de les cacher aux Marines. Il espère en préserver le plus possible avant d'arriver à Portée de corps à corps.





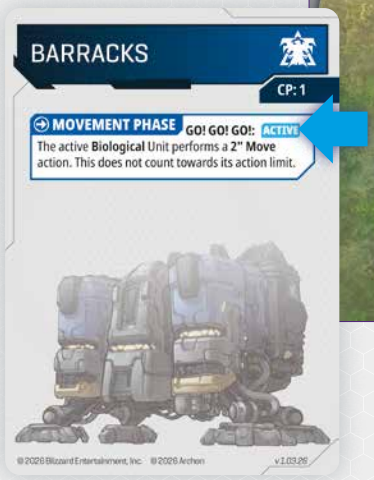
Katherine déploie une Unité de Médics pouvant soigner. Très vulnérable, elle place toutes ses Figurines derrière les Marines.

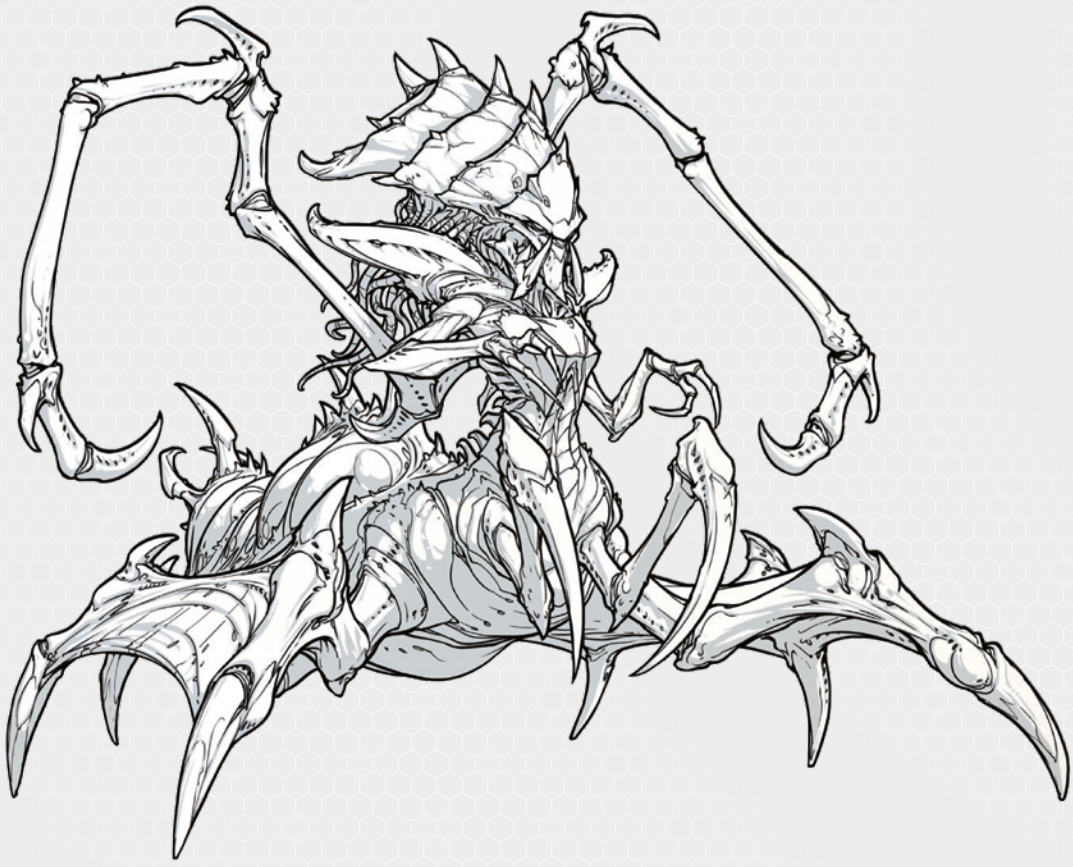


James utilise la Capacité spéciale Embuscade enfouie, qui permet de placer l'Unité **Dans un rayon de 18"** de son **Bord d'entrée**, puis place les Cafards à 2" du **Marqueur de mission**.

Pour contrer les Cafards, Katherine Déploie son artillerie lourde : les Maraudeurs. Leur Arme à distance antiblindage peut infliger de lourds Dégâts aux Cafards. Après ce Déploiement, elle utilise la Capacité spéciale « Go ! Go ! Go ! » de la Carte tactique Caserne.



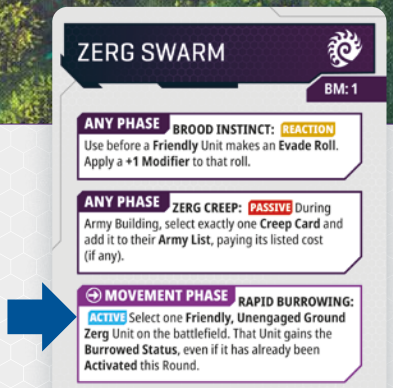




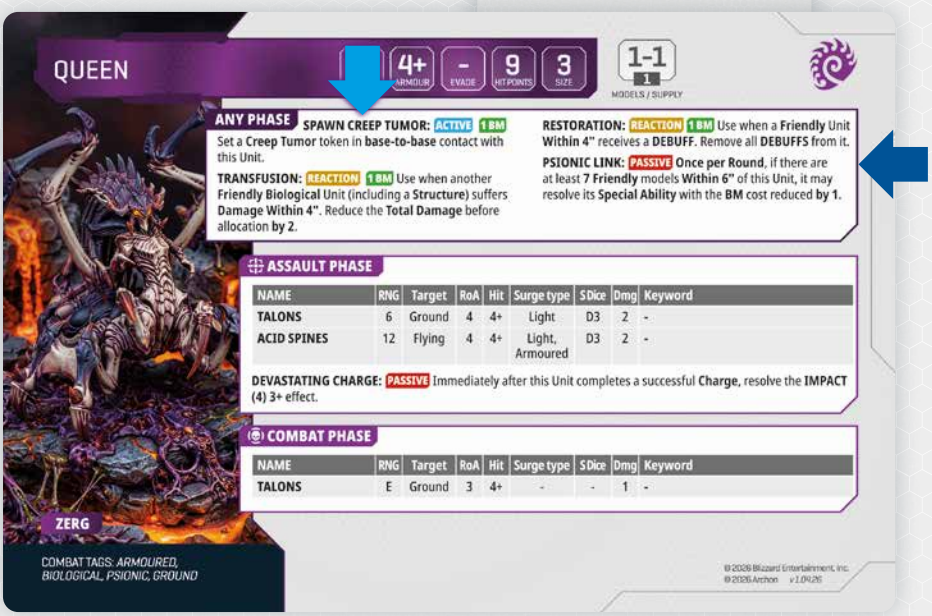


James veut rendre son Armée plus résistante ; il Déploie donc une Reine.

Après son arrivée sur le champ de bataille, James utilise la **Capacité active** de la Reine « Générer une tumeur muqueuse » et place un Jeton **Tumeur muqueuse** en contact socle à socle. Il doit payer **1 Biomasse**, mais peut réduire ce Coût de 1 avec la **Capacité passive** « Lien psionique », car 7 Figurines **Amies** sont **Dans un rayon de 6"** de la Reine.



Pour sauver ses Cafards préférés, James utilise « Enfouissement rapide » de la **Carte de faction** Essaim zerg. L'Unité de Cafards est désormais **ENFOUIE** et **CACHÉE**. Katherine ne peut pas la cibler avec ses Maraudeurs.



Katherine a déployé des Unités jusqu'à la limite de Ravitaillement de 3 de cette Manche. Elle doit Passer et prendre le **Marqueur du premier joueur** pour la Phase suivante. James l'a aussi atteinte et doit Passer.

MANCHE 1: P. ASSAUT

Katherine laisse le **Joueur Zerg** commencer. Elle pourrait jouer, mais la seule cible intéressante, les Cafards, est **CACHÉE** et **ENFOUIE**. Elle attend pour forcer les Zergs à bouger.

James active la Reine et la déplace de 5" vers le centre.

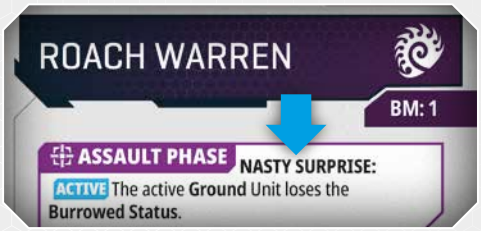




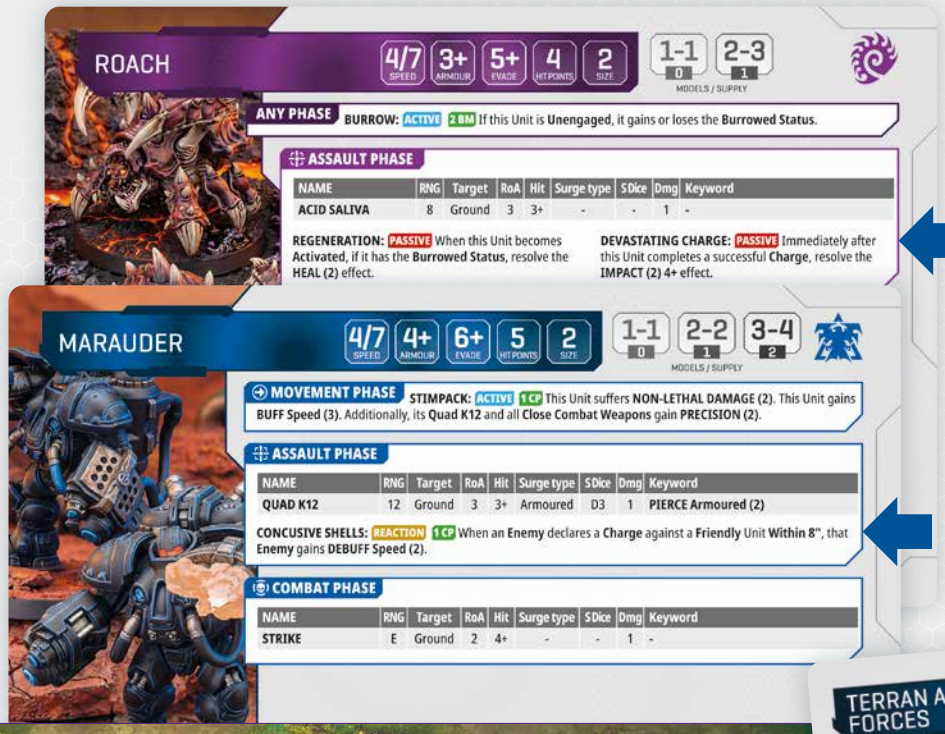
Katherine avance les Médics vers le centre. À une Activation ultérieure, ils pourront soigner l'Unité de Marines.



James active les Zerglings, qui se déplacent vers le centre, et Katherine réplique avec les Marines, qui font de même. Lors des prochains tours, l'ordre d'activation sera crucial.



James active les Cafards, utilise la Capacité spéciale « Sale surprise » de la **Carte tactique** Terrier de cafards pour retirer le **Statut ENFOUI**, puis déclare une **Charge** contre les Maraudeurs. Après vérification de la Portée, les Cafards doivent parcourir au moins 7" pour atteindre leur Cible. En Réaction, Katherine utilise la **Capacité spéciale** « Obus incapacitants » des Maraudeurs pour réduire de 2" la distance de Charge des Cafards. Elle paie avec la Carte tactique Forces armées terranes. James obtient malheureusement 6 : cela suffit à Engager les Maraudeurs au corps à corps.







Après la Charge, James utilise la **Capacité spéciale** IMPACT des Cafards. Il lance 6 dés et obtient 3 Touches. Les Maraudeurs ont **Armure** 4+ et lancent 3 dés. Ils bloquent heureusement deux Touches et ne subissent que 1 **Dégât**.

En réponse, les Maraudeurs déclarent une **Attaque à distance**. Ces Armes antiblindage frappent fort, mais lorsqu'une Unité est **Engagée**, les **Ennemis** évitent plus facilement les **Dégâts**. Les Cafards auront droit à un **Jet d'esquive** en plus d'un **Jet d'armure**. Même si elle le voulait, Katherine ne pourrait pas tirer sur d'autres Unités Ennemies : une Unité Engagée ne peut cibler que les Unités avec lesquelles elle est Engagée.

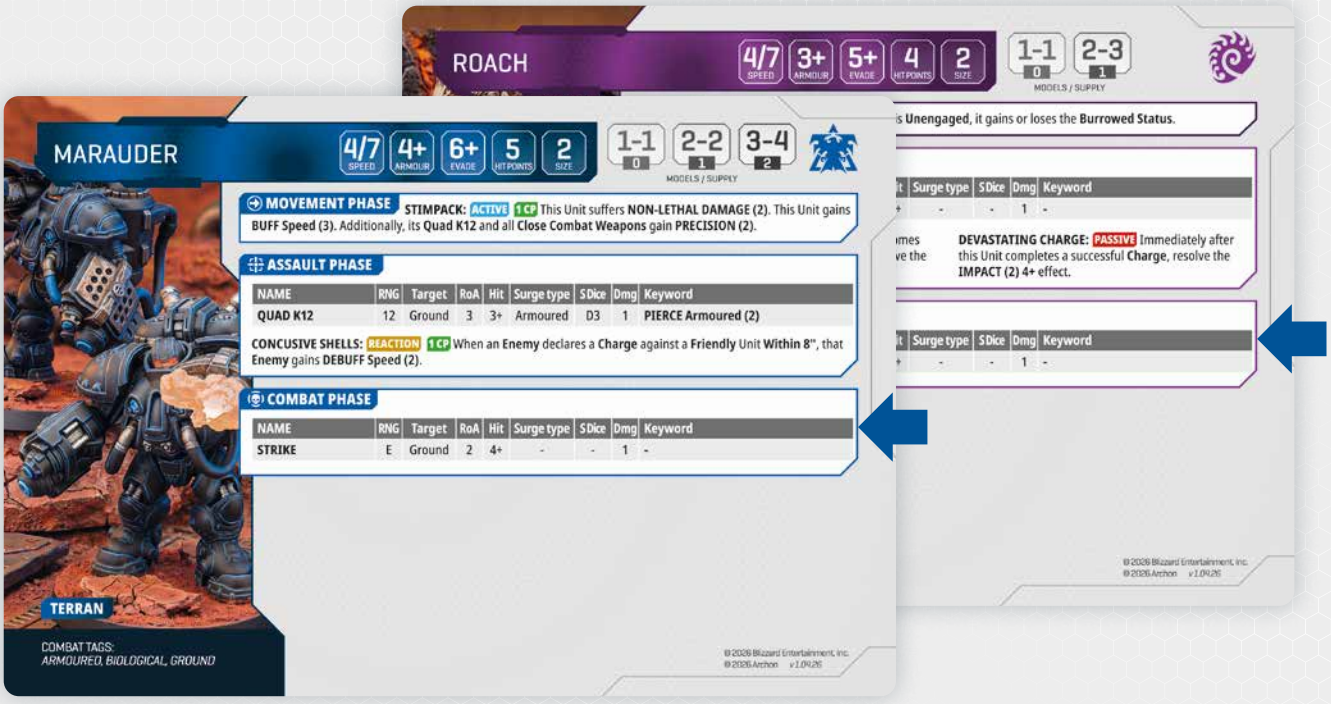
Les dés roulent et les tirs fusent : les Maraudeurs Touchent 5 fois, et le Dé de déferlement produit 2 Déferlements. James résout d'abord un **Jet d'armure** : il place 2 dés dans la **Réserve de dégâts** grâce au Déferlement, puis lance les 3 autres.

Il obtient deux réussites : seul 1 dé rejoint la **Réserve de dégâts**. Elle contient maintenant 3 dés, puis James effectue un Jet d'esquive et obtient une réussite.



Comme 2 Touches passent, appliquez les **Dégâts**. Le Quad K12 du Maraudeur inflige 1 Dégât, mais comme l'Arme a **PERFORATION Blindé (2)**, chaque dé inflige 2 Dégâts aux Cafards. Leur Caractéristique **Points de vie (PV)** est de 4. Un Cafard meurt et est retiré du champ de bataille.

James est le premier à Passer. Il reçoit le **Marqueur du premier joueur** et ses Zergs attaqueront d'abord en Phase de combat !



MANCHE 1:
P. COMBAT

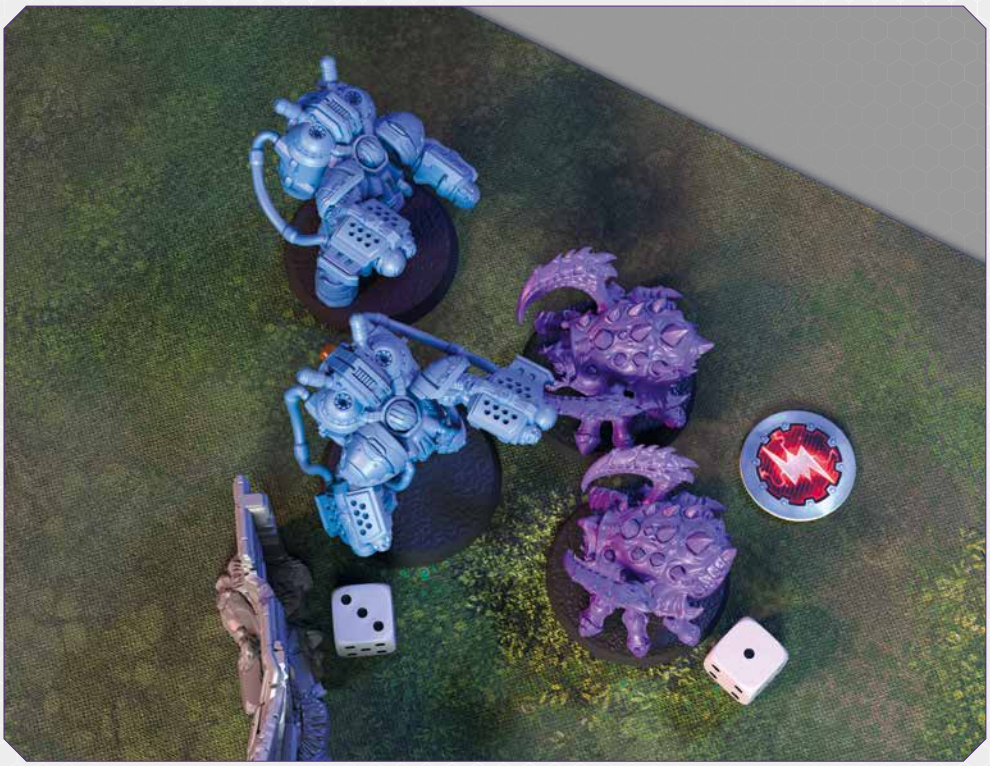
En Phase de combat, les deux Joueurs ne peuvent activer que des Unités **Engagées** et doivent les activer. Tous luttent pour survivre !

James, avec les Zergs, détient le **Marqueur du premier joueur**. Il active les Cafards. Chacun a une **Cadence d'attaque** de 2 et Touche sur 3+. Leurs 4 attaques touchent les Maraudeurs, dont l'Armure de 4+ bloque deux touches. Katherine ajoute 2 **Dégâts** aux Maraudeurs, pour un total de 3, encore insuffisant pour en détruire un. À la fin de cette frappe,

James retire le Marqueur d'activation : cette Unité de Cafards a déjà combattu ce tour.

Pendant la première Phase de combat, seules deux Unités combattent. Katherine riposte avec les Maraudeurs, qui touchent deux fois les Cafards. Très résistants, ceux-ci ont une Armure de 3+ et bloquent une touche. James place un **Marqueur de dégâts** près de l'Unité. Katherine retire aussi le Marqueur d'activation des Maraudeurs pour indiquer qu'ils ont déjà combattu.

Dernier combat de la Manche 1.



MANCHE 1: P. DÉCOMPTE

Aucune Unité n'a perdu de Ravitaillement à la première Manche, et le contrôle des **Marqueurs de mission** n'y rapporte aucun point. Les Cafards ayant quitté leur Marqueur d'objectif en Chargeant, tous les objectifs restent non revendiqués.



MANCHE 2: P. MVT

Aucun camp n'ayant marqué de point à la dernière Manche, les joueurs font un Jet de départage pour décider l'Initiative. James obtient 3, Katherine 1 : il décide de faire commencer les Zergs !

Il active la Reine et la rapproche du centre, près des Zerglings. Puis il utilise la **Capacité active** « Générer une tumeur muqueuse » pour placer un nouveau Jeton **Tumeur muqueuse**, et la **Capacité passive** « Lien psionique » pour ramener le coût de « Générer une tumeur muqueuse » à 0.





Katherine réplique avec audace et rapproche ses Marines du centre. Juste après avoir Activé les Marines, elle utilise la **Capacité active** « Stimulants », qui augmente leur Mouvement et leur puissance de feu au prix de **Dégâts non létaux**. Elle place 2 **Marqueurs de dégâts** près des Marines, sans déclencher le retrait des pertes, bien que les Dégâts des Marines égalent leur Caractéristique **Points de vie (PV)** de 2. Elle doit aussi payer 1 PC : elle utilise donc sa **Carte tactique** « Caserne ».





James doit activer son Unité. Voulant voir ce que fera le joueur Terran, il active les Cafards et choisit l'**Action Attendre**. Elle lui permet d'activer l'Unité, de ne rien faire et de terminer l'Activation. Il ne comptait pas bouger : les Cafards étaient Engagés et ne voulaient pas Se désengager. Leur Valeur de ravitaillement égalait celle des Maraudeurs. En se désengageant, ils ne pourraient ni tirer ni Charger à la Phase suivante.

Katherine voit qu'elle peut dominer le centre et fait venir des Réserves un appui-feu. **StarCraft: Tabletop Miniature Game** utilise une montée en puissance : chaque Joueur peut amener du renfort à chaque Manche. Katherine dépense 1 **Ravitaillement disponible** pour faire entrer une Unité de Marines. Ils gagnent le centre afin de tirer sur les Zerglings ou la Reine et soutenir l'autre Unité de Marines.



James voit que ses Zerglings peineront au centre ; il exploite donc le Couvert pour aider ses Cafards à gagner le flanc droit ! Il déplace ses Zerglings et utilise pleinement leur Capacité passive « Escadron », les cachant derrière des éléments de Terrain de **Taille** 1 (tête de statue) et 2 (Herbe). Cette Unité de Zerglings est entièrement Cachée de l'Unité de Marines qui vient d'arriver, et l'Unité de Marines au centre ne voit plus que 4 Figurines Zerglings.



Katherine active une Unité de Médics, les rapproche des Marines blessés et utilise sur eux la Capacité active « Trousse de secours » pour soigner les **Dégâts** causés par Stimulants. 3 Médics sont à Portée des Marines : elle peut donc leur retirer jusqu'à 3 Dégâts. Les Marines n'en ont que 2 ; le reste de l'Effet de soin est perdu.

Le Joueur Zerg fait entrer une Unité des **Réserves**. Avec 1 point de **Ravitaillement disponible**, il ajoute 12 Zerglings au flanc gauche. Ils arrivent peut-être tard, mais pourront sécuriser le Marqueur d'objectif gauche aux prochaines Manches.



Katherine choisit l'action Se désengager avec les Maraudeurs et tente de les cacher derrière le mur. Elle déplace la **Figurine meneuse** aussi loin que possible, mais ne soustrait qu'un Maraudeur à la **Ligne de vue** des Cafards. Elle ne pourra ni tirer ni Charger lors de la Phase suivante, car la Valeur de ravitaillement des Maraudeurs égalait celle des Cafards au Désengagement.

James a activé toutes ses Unités. Il décide de Passer et prend le **Marqueur du premier joueur**. Katherine Passe aussi ; passons à la Phase suivante.



MANCHE 2: P. ASSAUT

Le Joueur Zerg a le **Marqueur du premier joueur** et choisit de commencer. Il voit l'occasion de tuer les Maraudeurs avec les Cafards et les active d'abord. Son Unité ne voit qu'une Figurine, mais cela lui suffit : en cas de réussite, le Ravitaillement des Maraudeurs tombera à 0.

Il tire avec les Cafards et leur Arme à distance de salive acide. Chaque Figurine a une **Cadence d'attaque** de 3 et touche sur 3+ ; chaque **Jet d'armure** raté inflige 1 **Dégât**. Les Cafards Touchent 4 fois. Katherine effectue ses Jets d'armure à 4+, mais ne bloque qu'une Touche ! Les Maraudeurs subissent 3 Dégâts ; avec les Dégâts antérieurs, le total atteint 6, assez pour tuer un Maraudeur à 5 **PV**. Il reste 1 Dégât, mais les Cafards ne voient pas le dernier Maraudeur : il n'est pas appliqué. Les Maraudeurs perdent 1 **Valeur de ravitaillement** et James gagne 1 Point de victoire à la Phase de décompte.



Katherine prend sa revanche ! Elle active les Marines au centre du champ de bataille. Cette Unité de Marines dispose de cinq Fusils Gauss C-14 et de deux Armes **SPÉCIALISTE** : un AGG-12 remplaçant un Fusil Gauss C-14 et 1 Lance-roquettes doté du mot-clé **ARME D'APPOINT**, monté sur l'épaule d'un Marine. Il peut être utilisé avec un Fusil Gauss C-14.

Chaque type d'Arme peut viser différents Ennemis ; toutes ses attaques type doit être entièrement résolu avant de passer au suivant. Katherine a utilisé la capacité Stimulants à la Phase précédente ; son Fusil Gauss C-14 gagne **PRÉCISION (3)**.

Katherine tire d'abord sur la Reine avec l'AGG-12. Cette Arme a une **Cadence d'attaque** de 2 et chasse les Cibles Blindées grâce à son Type de déferlement **Blindé**. Elle réussit deux Touches et obtient 2 sur un D3 pour la Valeur de déferlement. Les deux réussissent et

vont directement dans la **Réserve de dégâts** grâce au Déferlement. La Reine ne pourra pas faire de **Jets d'armure**. Elle reçoit 2 **Dégâts**.

Katherine utilise ensuite le Lance-roquettes. Elle cible l'Unité de Zerglings arrivée cette Manche, près de la Reine. Le Lance-roquettes a une **Cadence d'attaque** de 4 et Touche sur 3+. Les 4 tirs Touchent. Les Zerglings effectuent leurs Jets d'armure à 6+ et obtiennent une réussite. Les 3 dés de la **Réserve de dégâts** totalisent 3 **Dégâts**, mais James utilise en Réaction la **Capacité spéciale** « Transfusion » de la Reine pour réduire le **Total des dégâts** de 2. 1 seul Zergling meurt. James paie ce coût avec la **Carte tactique** « Terrier de cafards ».

Enfin, les Marines tirent avec leurs fidèles Fusils Gauss C-14. Cinq Figurines en sont équipées et Katherine cible l'Unité de Zerglings près du 2e **Marqueur de mission**. James et Katherine discutent combien de Zerglings sont Visibles et conviennent que 4 sont en **Ligne de vue**. Ils vérifient aussi la Portée jusqu'aux Figurines ennemies : seuls 4 des 5 Marines équipés d'un Fusil Gauss C-14 sont à Portée. Ces 4 Marines tirent 8 fois grâce à la **Cadence d'attaque** de 2 du C-14. Les Marines de Katherine Touchent sur 3+ : sur 8 tirs, 5 Touches et 1 réussite au Dé de déferlement. Grâce à la capacité Stimulants utilisée sur ces Marines, elle transforme 3 échecs en Touches supplémentaires.

Un dé est ajouté automatiquement à la **Réserve de dégâts**, puis James effectue un Jet d'armure à 6+ pour les 7 dés restants. Il en annule 2 : les Zerglings reçoivent 6 **Dégâts**. Leur caractéristique de **PV** vaut 1. Mais avant le tir, James et Katherine ont convenu que l'Unité de Marines ne voyait que 4 Zerglings. Seuls ces 4 meurent ; les Dégâts restants sont défaussés.





James active ensuite une Unité. Il choisit la Reine et déclare une Charge contre les Marines au centre. Sa Vitesse est 4, mais elle est SUR LE MUCUS et gagne 1. La Charge réussit donc sur 2+ au lieu de 3+. Elle obtient 2 et Engage les Marines. Comme beaucoup d'Unités Zergs, la Reine a « Charge dévastatrice » : elle lance 4 dés Touchant sur 3+. Deux réussissent ; les Marines, avec un **Jet d'armure** à 5+, bloquent une Touche. Katherine place donc 1 **Marqueur de dégâts** près de l'Unité.



Katherine déplace les Maraudeurs. Cette Unité a normalement une **Valeur de Vitesse** de 4, mais s'il ne reste qu'une Figurine, elle peut utiliser la seconde valeur, 7, et rapprocher le dernier Maraudeur des Médics.

James déclare une Charge de Zerglings pour soutenir la Reine avec une nouvelle Unité de Zerglings. Il doit obtenir 5+ pour Engager, mais n'obtient que 4.

Katherine rapproche les Médics du Marqueur de mission 5 et de la Reine, sans entrer à Portée d'engagement de l'Unité.

James déclare une Charge multiple avec une Unité de Zerglings, améliorés avec des Griffes acérées pour déchiqueter les Unités blindées comme les légères. Il Charge le Maraudeur et la nouvelle Unité de Marines. Pour réussir, il doit pouvoir engager les deux avec la **Figurine meneuse**. Il obtient 6 et réussit. Les Zerglings traversent l'Herbe et la retirent.



Il doit maintenant lancer les dés pour les Touches d'**IMPACT**. Les Figurines Engagées avec une seule Unité doivent résoudre leurs Touches d'IMPACT contre elle ; si elles sont Engagées avec plusieurs Unités, vous choisissez comment répartir leurs dés d'IMPACT. James décide d'attribuer 3 dés d'IMPACT au Maraudeur et 5 aux Marines.

Les touches d'Impact sur les Zerglings Touchent sur 5+. James réussit une touche contre le Maraudeur, qui rate son **Jet d'armure** et subit 1 **Dégât**. James lance ensuite 5 dés d'Impact contre les Marines et réussit 4 touches. Katherine effectue les Jets d'armure des Marines à 5+, mais en rate 2. Elle doit retirer un Marine non Engagé avec les Zerglings.





Katherine active ensuite les Marines Engagés au corps à corps avec une Unité de Zerglings. Ils ne peuvent Cibler que cette Unité. Cette Unité de Marines n'a aucune Amélioration ; les 5 Marines restants tirent avec leurs Fusils Gauss C-14 et obtiennent 7 Touches. Les Zerglings étant Engagés, ils effectuent un **Jet d'armure** à 6+ et obtiennent un succès. Ils ont donc 6 Dés dans la Réserve de dégâts. James effectue un **Jet d'esquive**. Les Zerglings ont une Esquive à 4+ et obtiennent 3 succès. Il doit finalement infliger 3 **Dégâts** à son Unité de Zerglings, tuant 3 Figurines qui ne sont pas en Contact socle à socle avec les Marines. Leur **Valeur de ravitaillement** baisse puisqu'il n'en reste que 5. À la Phase de décompte, Katherine recevra 1 **Point de victoire**.



James a activé toutes ses Unités. Il Passe et prend le **Marqueur du premier joueur**. Katherine a elle aussi tout activé et Passe en seconde.

MANCHE 2: P. COMBAT

James active l'Unité de Zerglings **Engagée** avec le Maraudeur et les Marines. Toutes les Figurines sont en contact socle à socle. James ne peut pas **Serrer les rangs**. Deux Figurines sont Engagées avec les Maraudeurs, deux avec les Marines et une avec les deux : cette dernière ciblera les Maraudeurs. Son Dé de déferlement fonctionne contre les cibles Légères et Blindées ; il décide donc de l'utiliser contre le Maraudeur.



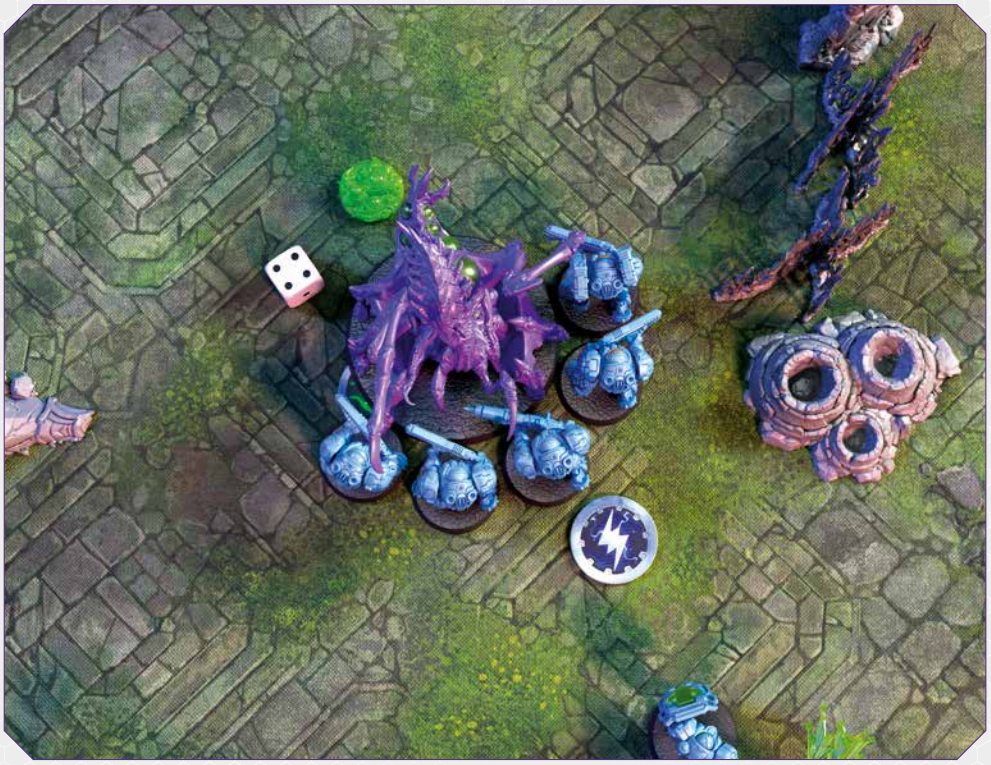
Les Armes des Zerglings ont une CdA de 2 : 6 Attaques visent les Maraudeurs et 4 les Marines. Les Maraudeurs subissent 4 Touches ; grâce au Dé de déferlement, 3 de ces dés vont directement dans la Réserve de dégâts. Leur **Jet d'armure** réussit. Ils subissent 3 **Dégâts** et restent en jeu avec 1 Point de vie !

Contre les Marines, 3 attaques Touchent. James a déjà utilisé son Déferlement dans ce combat et n'en bénéficie donc plus contre les Marines. Katherine fait 3 **Jets d'armure** à 5+ et les rate tous. Un Marine meurt et un **Marqueur de dégâts** est placé près de l'Unité.



Katherine active les Marines **Engagés** avec la Reine. Elle peut **Serrer les rangs** avec chaque Figurine pour la rapprocher de la Cible.

Chaque Marine attaque avec une Frappe (**CdA** 1, touche sur 5+). Ils Touchent la Reine 4 fois, mais elle en sauvegarde 2 avec un **Jet d'armure** à 4+.



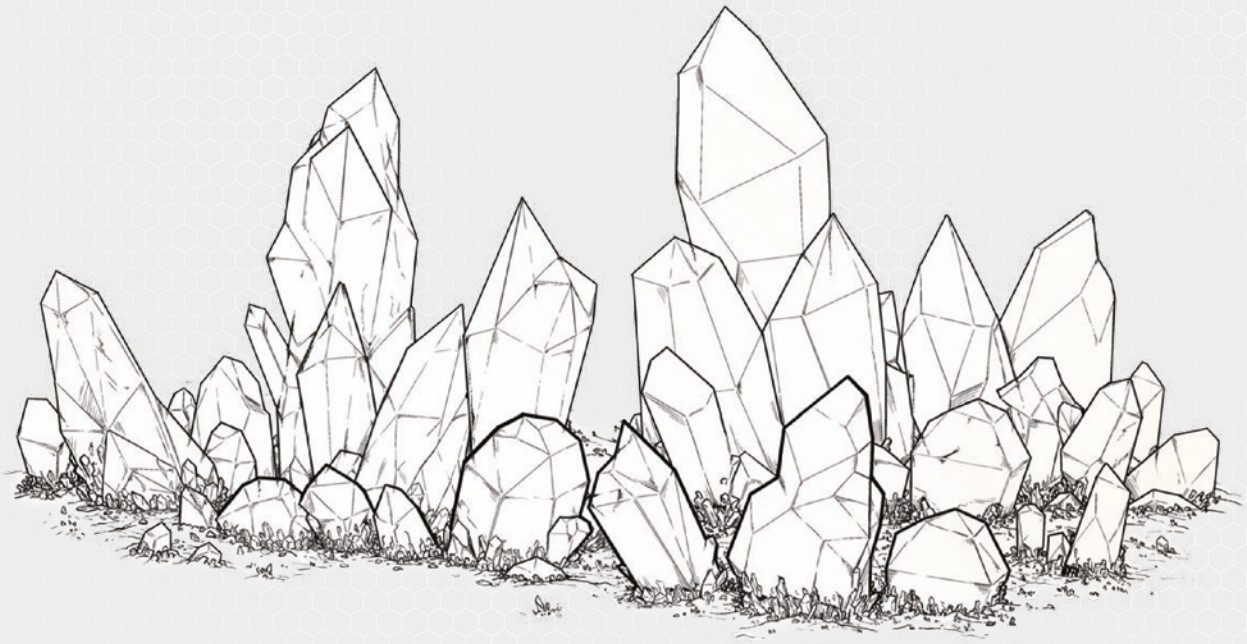
James active la Reine : sur 3 attaques à 4+, une touche. Les Marines ratent leur **Jet d'armure** et reçoivent 1 **Dégât**. Les Marines avaient déjà 1 Dégât en réserve : l'un d'eux meurt.

Katherine active les Marines Engagés avec les Zerglings pour les attaquer. Elle touche 3 fois, mais James réussit deux **Jets d'armure** à 6+. Un seul Zergling meurt.



James n'a plus d'Unité non activée engagée avec l'armée terrane. Il Passe. Katherine peut encore activer un Maraudeur : il inflige une touche aux Zerglings, que James ne parvient pas à annuler. Un Zergling meurt.

Dernière Attaque de la deuxième Manche : calculons les Points de victoire !





MANCHE 2: P. DÉCOMPTE

À la deuxième Manche, les objectifs rapportent désormais des **Points de victoire** en plus de ceux gagnés en éliminant du Ravitaillement. Les **Marqueurs de mission** 1 et 2 ne sont contrôlés par personne, mais le Marqueur 5 central est différent. James y a une Reine de **Valeur de ravitaillement** 1 ; Katherine y a 2 Unités : des Marines de Valeur 1 et des Médics de Valeur 1. Elle prend le contrôle de ce point et gagne 1 **Point de victoire**.

Durant la Manche, chaque camp réduit la **Valeur de ravitaillement** adverse. Les Maraudeurs perdent 1 Ravitaillement, et les Zerglings en perdent également 1 ; Katherine et James reçoivent donc chacun **1 Point de victoire**.

À la fin de la deuxième Manche, les Terrans de Katherine mènent 2–1 face aux Zergs de James. À la prochaine, James décidera qui commence.

Ainsi s'achèvent deux Manches de cette bataille épique. Tirez-en des leçons ou recréez la carte et jouez les deux Manches suivantes pour découvrir le vainqueur.

PARTIE 2: CONCEPTS DE BASE

Avant le premier tir, tout commandant doit connaître le langage du champ de bataille. Cette Partie présente les bases : Figurines, Unités, mesures et terminologie du livre de règles.

2.1 FIG.

Chaque miniature Archon Studio de l'Armée d'un Joueur est une Figurine : une entité unique (Marine, Zergling, Ultralisk) sur son propre socle. Toutes les règles s'appliquent à elle par son socle ; la miniature physique au-dessus n'est qu'esthétique.

2.2 UNITÉS

Une Armée se compose d'Unités. Une Unité réunit une ou plusieurs Figurines agissant comme une seule formation.

▶ **Composition** : chaque **Carte d'unité** indique son nombre de Figurines. Une escouade d'infanterie peut en compter beaucoup ; un véhicule peut agir seul.



▶ **Cohésion** : les Figurines d'une Unité combattent et se déplacent comme une seule entité. Elles suivent les règles de **Cohésion** (Partie 4.4), qui représentent la discipline et la communication nécessaires au combat.
▶ **Amie et Ennemie** : les Unités d'un Joueur sont **Amies**. Celles de l'Adversaire sont **Ennemies**.

2.3 SOCLES

Chaque Figurine repose sur un socle, l'objet physique le plus important du jeu. Peu importe la pose de la miniature — Zélote bondissant ou Hydralisk prêt à frapper — les règles ne voient que le socle. Chaque mesure, chaque vérification de **Ligne de vue** et toute question visant à savoir si deux Figurines se touchent ou se chevauchent se résout uniquement d'après leurs socles.

Chaque Figurine doit être montée sur le socle de la taille indiquée sur sa **Carte d'unité**. Une taille de socle incorrecte modifie son encombrement et affecte directement le jeu ; la cohérence est donc essentielle.

▶ **Aucun chevauchement** : les socles ne se chevauchent jamais. Si une Figurine ne peut être placée sans que son socle chevauche un autre socle ou du Terrain infranchissable, elle ne peut pas aller là.
▶ **Liberté scénographique** : socles décorés, conversions, poses spectaculaires et supports de vol sont permis. La créativité est encouragée, mais seuls le socle et la Caractéristique **Taille** de la **Carte d'unité** comptent pour les règles. Un Marine sur des gravats n'est pas plus grand que sur un socle nu ; un Mutalisk sur un haut support a la même Taille que sur une tige courte.



▶ **Socles de vol :** si une Figurine utilise un support de vol, le dessous du support compte comme son socle pour toutes les mesures et tous les placements.
▶ **Syndrome de la Figurine bancale :** si une Figurine ne peut pas tenir à plat sur le Terrain, les joueurs conviennent de l'endroit où elle se trouverait si la surface le permettait. Placez-la au plus près de cet endroit ou utilisez un Marqueur pour indiquer sa position réelle. Elle est considérée à la position convenue à tous égards.

2.4 ATTR.

Les Attributs sont des Mots-clés au bas de chaque **Carte d'unité**. Ils permettent aux règles de cibler certains types d'Unités sans répéter de longues définitions.

2.4.1 ATTR. FACTION

Les **Attributs de faction** indiquent son allégeance.

▶ **Attributs de race : Terran, Zerg, Protoss.**
▶ **Attributs de sous-faction :** couvées ou organisations, p. ex. **Essaim de Kerrigan** et **Rebelles de Raynor**.
▶ **Fonction** : en Composition d'armée, seules les Unités et **Cartes tactiques** partageant des **Attributs de faction** avec la **Carte de faction** choisie sont permises.

2.4.2 ATTR. COMBAT

Les **Attributs de combat** indiquent sa nature physique et sa classe tactique.

Attributs de type : Blindé, Biologique, Léger, Mécanique, Psionique, Volante et Terrestre.

▶ **Ciblage** : certaines Armes ne peuvent tirer que sur des Attributs précis (p. ex. « Cible : **Volante** »).
▶ **Déferlement** : l'efficacité de Déferlement d'une Arme ne se déclenche que si la Cible a l'**Attribut de combat** indiqué dans son **Type de déferlement** (Partie 8.7.4).
▶ **Bonus** : des Capacités comme **ANTI-ESQUIVE (X)** ou **PERFORATION (X)** ne s'appliquent souvent qu'à certains Attributs.

2.5 RÔLES JOU.

À tout moment, chaque joueur assume un ou plusieurs des rôles suivants. Ces termes sont employés dans toutes les règles et déterminent qui prend les décisions, lance les dés et subit les effets d'une capacité.

▶ **Joueur actif** : Joueur dont c'est le tour d'agir. Certaines règles, surtout les **Réactions**, l'utilisent pour fixer la Priorité lorsque les deux camps répondent au même événement.
▶ **Joueur qui contrôle** : Joueur commandant une Unité, une Figurine ou un Jeton précis. Il prend toutes les décisions et lance tous les dés. Certaines Capacités, comme Parasite neural, transfèrent le Contrôle ; le nouveau contrôleur agit alors comme si l'Unité était la sienne.
▶ **Amie et Ennemie** : toute entité appartenant au Joueur qui contrôle ou à ses coéquipiers est **Amie**. Toute entité appartenant à un Adversaire est Ennemie. En équipe, tous les coéquipiers sont Amis entre eux.

2.6 MOTS-CLÉS ET PRIORITÉ DES RÈG.

2.6.1 MOTS-CLÉS

Les mots-clés sont écrits en **GRAS ET MAJUSCULES** (p. ex. **ARME D'APPOINT**, **PERFORATION**, **CACHÉE**). Un mot-clé a toujours le même sens, quelle que soit l'Unité où il apparaît. Les définitions complètes figurent dans la Partie 11 : Glossaire et définitions des mots-clés.

Les Mots-clés ne se cumulent pas. Recevoir deux fois le même n'apporte rien. S'il a une valeur numérique (p. ex. **PRÉCISION (1)** et **PRÉCISION (2)**), utilisez seulement la plus élevée.

2.6.2 PRIORITÉ

Les Règles spécifiques priment les Règles générales. Si le texte d'une **Carte d'unité**, **Carte de mission** ou **Capacité spéciale** contredit les Règles principales, la carte ou Capacité prévaut.

2.7 TYPES DE CAP.

Chaque **Capacité spéciale** appartient à l'une de trois catégories. Leur distinction est essentielle : elle détermine quand la Capacité peut être utilisée, si elle exige un choix conscient et ce qui arrive si les deux Joueurs veulent agir en même temps. La Partie 10 les détaille ; voici un résumé pratique.

2.7.1 CAPACITÉS ACTIVES

Les **Capacités actives** sont des choix : stimulant, changement de mode ou tir ajusté. Elles exigent une Unité **Activée** et se déclenchent juste avant de déclarer une Action ou juste après sa résolution complète. Impossible d'interrompre une Action pour en utiliser une.

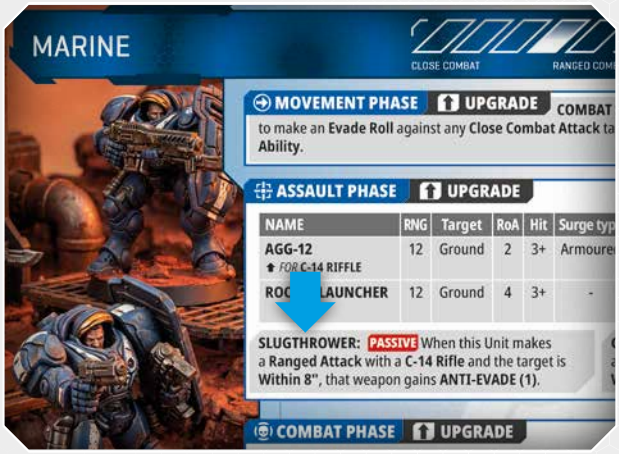


Une Unité en **Réserves** ne peut pas utiliser de **Capacités actives**, sauf indication explicite. Chaque **Capacité active** nommée ne peut être utilisée qu'une fois par Manche par une Unité donnée, sauf si elle a le Mot-clé **RÉPÉTABLE**. Les Effets accordés par des Capacités actives expirent à la Fin de la Manche en cours, sauf indication contraire.

***NOTE** : l'**Attribut de combat Terrestre** et le **NIVEAU DU SOL** (Partie 8.5.3) sont distincts. Une Unité **Volante** posée sur le tapis est au NIVEAU DU SOL, mais n'a pas l'Attribut de combat Terrestre. Dans ces règles, **Terrestre** en gras désigne toujours l'**Attribut de combat** ; NIVEAU DU SOL désigne toujours l'élévation.*

2.7.2 CAPACITÉS PASS.

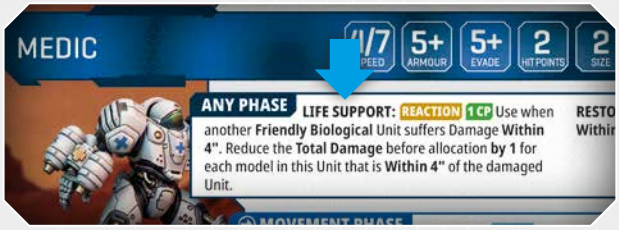
Les **Capacités passives** sont toujours actives. Traits innés, équipement permanent ou adaptations biologiques, elles ne demandent aucune décision : elles fonctionnent tant que l'Unité est sur le champ de bataille.



Comme les **Capacités actives**, les **Capacités passives** sont inactives tant que l'Unité est en **Réserves**, sauf mention contraire.

2.7.3 CAPACITÉS RÉACT.

Les **Capacités de réaction** sont les réflexes du champ de bataille. Déclenchées par un événement précis — attaque reçue, Charge **Ennemie** ou Figurine Détruite — elles permettent d'agir hors de la séquence normale d'activation. La contrainte est le timing : une Réaction doit être déclarée au **moment exact** du déclenchement. Ce moment passé, l'occasion est perdue.



Chaque Joueur ne peut résoudre qu'**une Réaction par Activation**.

Chaque **Capacité de réaction** nommée ne peut être utilisée par une Unité donnée qu'**une fois par Manche**. Cette limite vaut pendant toute la Manche, toutes Phases et Activations confondues, même si les déclencheurs diffèrent.

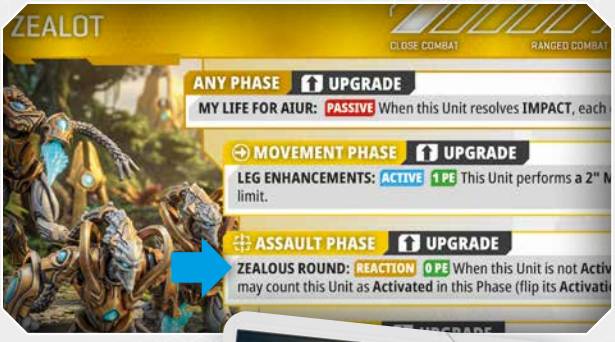
Chaque Unité peut utiliser la même Réaction nommée 1 fois/Manche.

Si les deux Joueurs veulent réagir au même déclencheur, le **Joueur actif** résout sa **Réaction** en premier.

Comme les Capacités actives et passives, les Capacités de réaction sont inutilisables tant que l'Unité est en Réserves, sauf mention contraire.

EXEMPLE : si une Unité de Zélotes est attaquée, elle peut utiliser **Manche zélée** OU **Armures terrestres**, pas les deux durant la même **Activation Ennemie**.

Si une Unité de Marines attaquée utilise **Armures infanterie** pour son Jet d'armure, l'Unité de Médics derrière ne pourra pas utiliser **Assistance vitale** durant la même **Activation Ennemie**.





PARTIE 3: DÉS ET JETS

Le hasard joue un rôle essentiel : une salve bien ajustée peut ricocher sans effet sur une Armure renforcée, tandis qu'une résistance désespérée peut renverser la bataille. Cette Partie explique comment les dés résolvent les résultats incertains, des Jets simples et modificateurs au Jet de départage qui tranche les litiges et détermine l'initiative.

3.1 DÉS

La partie utilise des dés classiques à six faces (**D6**).

▶ **D6** : lancez un dé ; le résultat est le nombre obtenu.
▶ **D3** : lancez un D6 et divisez par deux, en arrondissant au supérieur :

- 1–2 = 1,
- 3–4 = 2,
- 5–6 = 3.

▶ **Dés multiples (2D6, 3D6)** : lancez ces dés et additionnez-les.



3.2 JETS DE DÉPARTAGE

Pour un Jet de départage, les deux Joueurs lancent 2D6. Le plus haut total gagne. Relancez les égalités jusqu'au départage.

3.3 RELANCES

Certaines capacités permettent de relancer un dé lorsque le premier résultat est défavorable. Reprenez le dé et relancez-le. Le nouveau résultat remplace l'ancien, même s'il est pire. Sauf indication contraire, une relance ne concerne qu'un dé. Si une capacité permet d'en relancer plusieurs, suivez ses instructions.

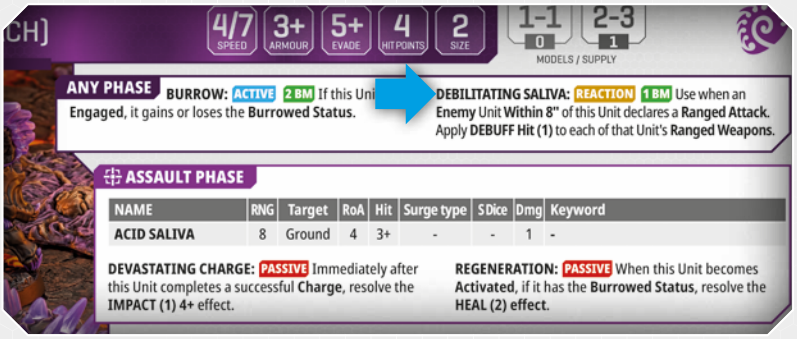
3.4 MODIF.

Les Modificateurs ajustent le seuil d'un Jet. Appliquez-les tous avant de lancer.

▶ **Modificateur +X** : facilite le Jet ; Valeur cible -X.
▶ **Modificateur -X** : complique le Jet en augmentant le seuil de X.
▶ Les Modificateurs de sources différentes se cumulent, sauf mention contraire.

EXEMPLE : un Marine doit obtenir 5+ pour Toucher.

▶ Un **Modificateur +1** réduit le seuil de 1 : il touche sur 4+.
▶ Un **Modificateur -1** augmente le seuil de 1 : il touche sur 6+.



Texte de capacité : « +1 à l'Armure » signifie que le **Jet d'armure** s'améliore (seuil réduit). « -1 au Toucher » rend la touche plus difficile (seuil accru).

Une Valeur cible ne peut jamais passer sous 2+ ni dépasser 6+.

Une **Valeur nulle (-)** indique que la capacité n'existe pas. Aucun Modificateur ne peut accorder de Jet là où elle s'applique.

3.5 AJOUTS FIXES

Si une règle dit « D3+1 », lancez le dé et ajoutez 1. Ce n'est pas un Modificateur du seuil, mais une valeur (p. ex. 4 **Dégâts** au lieu de 3).

3.6 RÉSULTATS AUTOM.

Aucune préparation ne garantit un résultat parfait, et aucune situation n'est jamais vraiment désespérée. Les dés laissent toujours place à l'imprévu.

Quel que soit le seuil final, un 6 naturel réussit toujours et un 1 naturel échoue toujours. Aucun Modificateur ni Capacité ne peut outrepasser ces limites.

3.7 TESTS

Tout Jet contre une valeur — **Jet d'armure**, **Jet pour Toucher** ou **Test d'esquive** — est un Test. Chaque Test suit la même logique : une Valeur cible est fixée, le Joueur lance, et le résultat atteint le seuil ou non.

***NOTE DU CONCEPTEUR** : les modificateurs ajustent la Valeur cible, pas le résultat du dé. Le calcul reste simple, car le Joueur connaît toujours la Valeur cible avant le Jet. Cela préserve aussi la clarté des réussites automatiques sur 6 et des échecs automatiques sur 1, quel que soit le nombre de modificateurs appliqués au Jet.*

Les Tests ont deux formes :

▶ Les **Tests de caractéristique** utilisent une valeur du profil de l'Unité : Armure, Esquive ou résistance innée. Quand des Marines essuient des tirs et effectuent leurs **Jets d'armure**, c'est un Test de caractéristique.

▶ Les **Tests d'attribut** utilisent une valeur d'un Profil d'Arme ou d'une Règle spéciale, tel le Toucher d'une Arme. Quand ces Marines tirent avec leurs Fusils Gauss C-14 et lancent pour Toucher, c'est un Test d'attribut.

Toute utilisation de dés n'est pas un Test. **Génération de valeur —** un **Jet de charge** ou un résultat de **Dégâts** D3 produit un nombre. Le joueur ajoute le résultat du dé à la valeur de base comme indiqué. Aucune Valeur cible n'est à atteindre.

Pour résoudre un Test, déterminez la Valeur cible de base, appliquez tous les Modificateurs pour obtenir la Valeur cible finale, puis lancez le dé. Un résultat égal ou supérieur réussit le Test ; un résultat inférieur l'échoue.

3.8 DÉS INCLINÉS

Si un dé ne repose pas à plat sur la surface de jeu — bloqué contre le Terrain, incliné sur un socle ou entièrement hors de la table — le Jet est invalide. Ramassez-le et relancez-le. Avant la partie, convenez de ce qui constitue un dé incliné. Test simple : si le résultat n'est pas évident d'un coup d'œil, relancez.



PARTIE 4: MESURE ET MVT

Le placement est essentiel. Quelques pouces séparent une Charge de flanc mortelle d'une Unité exposée en terrain découvert. Cette Partie explique la mesure des distances, le déplacement des Figurines sur le champ de bataille et les règles de Cohésion qui lient une Unité.

4.1 MESURE DES DISTANCES

Distances en pouces (”), avec mètre ruban ou règle.

Les Joueurs peuvent mesurer toute distance à tout moment : avant de déclarer une action, durant l'Activation adverse ou entre les Phases. La pré-mesure n'est jamais limitée. Mesurez soigneusement et convenez des distances avant de vous engager dans une action.

Entre Figurines : mesurez du point le plus proche d'un socle au point le plus proche de l'autre. Pour les Figurines sur tige de vol, le bas du support compte comme socle pour toute mesure (Partie 2.3).

▶ **Ignorer les débords** : ignorez Armes, ailes, membres et décors dépassant du socle.
▶ **Contact socle à socle** : si deux socles se touchent, leur distance est de 0”.
▶ **Jetons et Marqueurs** : mesurez jusqu'au bord physique le plus proche.
▶ **Élévation** : entre des Figurines à des Niveaux différents, mesurez toujours horizontalement de dessus ; n'incluez pas l'écart vertical. Cela vaut pour la Portée, la **Portée d'engagement** et les Portées des Capacités. Les distances de Mouvement se mesurent selon l'Action effectuée (Partie 8.5.3).

DISTANCE ENTRE FIGURINES



***Dans cet exemple**, la distance entre Figurines se mesure du point le plus proche du socle de l'une au point le plus proche du socle de l'autre.*

DISTANCE FIGURINES À TRAVERS TERRAIN



***Dans cet exemple**, la distance entre une Figurine et un Terrain se mesure du point le plus proche de son socle au bord le plus proche du Terrain.*

DISTANCE ENTRE NIVEAUX



***Dans cet exemple**, la distance entre le Marine situé au **NIVEAU SUPÉRIEUR** et le Marine au **NIVEAU DU SOL** est mesurée horizontalement en vue de dessus, sans tenir compte de la hauteur du terrain.*

***NOTE DU CONCEPTEUR** : certaines Unités ont des règles permettant à leurs Figurines d'occuper des élévations différentes. Dans ce cas, toutes les distances entre Figurines de l'Unité sont mesurées horizontalement.*

4.2 DANS UN RAYON/ENTIÈREMENT DANS

DANS UN RAYON DE

Une Figurine est **Dans un rayon d'une distance donnée** si une partie de son socle touche ou pénètre cette portée. Une Unité est Dans ce rayon si le socle d'au moins une Figurine touche ou pénètre cette portée.

ENTIÈREMENT DANS UN RAYON DE

Une Figurine n'est **Entièrement dans un rayon de** la distance indiquée que si son socle entier s'y trouve : aucune partie ne peut dépasser la limite. Une Unité l'est seulement si le socle de chacune de ses Figurines remplit cette condition.

***Dans cet exemple**, un Marine mesure 3" depuis son socle. Le Zergling A est **Entièrement dans un rayon de** 3" : tout son socle est inclus. Le Zergling B est **dans un rayon de** 3" du Marine : une partie de son socle touche la portée, mais pas sa totalité. Le Zergling C est entièrement hors des 3". L'Unité de Zerglings est dans un rayon de 3" du Marine, car au moins une Figurine (A) est à Portée. Elle n'est toutefois pas Entièrement dans un rayon de 3", car les Figurines B et C ne le sont pas.*

ZERGLING A - ENTIÈREMENT DANS UN RAYON DE



***Dans cet exemple**, toutes les Figurines d'une Unité de Raptors sont **Entièrement dans un rayon de** 3" de sa **Figurine meneuse**, au **NIVEAU SUPÉRIEUR**. Mesurez horizontalement, vu du dessus ; ignorez la hauteur verticale du Terrain.*

RAPTORS : UNITÉ ENTIÈREMENT DANS UN RAYON DE



Référence non officielle créée par des fans

4.3 FIGURINE MENEUSE

La **Figurine meneuse** est un point de référence temporaire pour déplacer une Unité. Une Unité la désigne chaque fois qu'elle résout une action **Mouvement**, **Déployer**, **Course**, **Charge**, **Se désengager** ou **Serrer les rangs**, ou toute autre action ou Capacité l'exigeant.

Déplacez d'abord la **Figurine meneuse**, en mesurant précisément son trajet. Placez ensuite les autres Figurines en Cohésion valide autour de la nouvelle position de la **Figurine meneuse**. Sa désignation prend fin une fois l'action résolue.

4.4 COHÉSION D'UNITÉ

La **Cohésion** est vérifiée à la fin de toute Action qui repositionne des Figurines, notamment **Mouvement**, **Déployer**, **Charge**, **Se désengager**, **Serrer les rangs**, **Course**, **PLACER** et **INVOQUER**.

À la fin d'une telle action, toutes les Figurines de l'Unité doivent être **entièrement dans un rayon de 3"** de la **Figurine meneuse** et pouvoir tracer jusqu'à elle un **Lien de cohésion** valide. Si cette condition est remplie, l'Unité est **en cohésion**.

Le champ de bataille est rarement aussi favorable. Le Terrain ou l'encombrement peut empêcher une Figurine d'occuper une position légale **Entièrement dans un rayon de 3"** de la **Figurine meneuse**. Placez-la alors au plus près de la Figurine meneuse. Elle **doit** conserver un **Lien de cohésion** valide. Une Unité ayant au moins une Figurine au-delà de 3" est **Hors cohésion**.

Si aucune position légale ne permet de placer une Figurine tout en maintenant un **Lien de cohésion** valide, retirez-la immédiatement comme perte.

Une Unité **en cohésion** le reste jusqu'à sa prochaine action de repositionnement. Les pertes, quelle qu'en soit la cause, ne déclenchent jamais de test de **Cohésion** et ne rendent jamais une Unité **Hors cohésion**.

Une Unité est **Hors cohésion** seulement si la condition manquait à la fin de sa dernière Action de repositionnement.

En Cohésion, l'Unité peut normalement contrôler et contester les **Marqueurs de mission** (voir 8.9.1).

LIEN DE COHÉSION Après un déplacement, placez d'abord la **Figurine meneuse**. Placez ensuite chaque Figurine restante, une par une, **entièrement dans un rayon de 3"** de la Figurine meneuse et de façon à pouvoir tracer jusqu'à elle un **Lien de cohésion**.

Un **Lien de cohésion** est une chaîne de lignes imaginaires reliant les Figurines d'une même Unité. Les Liens **ne peuvent pas** traverser les Figurines d'autres Unités, le Terrain ni les passages que la **Figurine meneuse** ne pourrait pas franchir. Un Lien **peut** traverser les Figurines **Ennemies** avec lesquelles l'Unité est **Engagée**, ainsi que les **POINTS D'ACCÈS**.

Toute Figurine qui **ne peut pas** trouver de position légale maintenant le **Lien de cohésion** est aussitôt **retirée comme perte**.

UNITÉS VOLANTES ET LIENS DE COHÉSION : lorsque vous tracez des **Liens de cohésion** pour une Unité **Volante**, ignorez le terrain. Ils peuvent traverser librement les éléments de terrain de toute **Taille**, ainsi que les Figurines d'autres Unités.

HORS COHÉSION Si, après une action qui repositionne des Figurines, l'une n'est pas **Entièrement dans un rayon de 3"** de la Figurine meneuse, l'Unité est **Hors cohésion**. Ces Unités **ne peuvent ni Contrôler ni Contester les Marqueurs de mission** (Partie 8.9.1).



***Dans cet exemple**, une Unité de **Marines en cohésion**. Toutes ses Figurines sont **Entièrement dans un rayon de 3"** de la **Figurine meneuse** (en bleu) et lui sont reliées par des Liens de cohésion (en rouge). Le Marine de gauche rejoint la Figurine meneuse par une autre Figurine de son Unité afin de contourner le Terrain bloquant.*



***Dans cet exemple**, une Unité de Marines présente un **placement illégal**. Toutes ses Figurines sont **Entièrement dans un rayon de 3"** de sa **Figurine meneuse**, mais celle derrière le mur (en rouge) **ne peut pas tracer** de **Lien de cohésion** vers une autre Figurine de son Unité sans traverser le Terrain indiqué. Comme aucun lien ne peut passer par une autre Figurine sans traverser un Terrain interdit, le Joueur ne peut la placer ici.*



4.5 DIR. VERS/À L'OPP.

Certaines Capacités forcent une Unité à se déplacer **DIRECTEMENT VERS** ou **DIRECTEMENT À L'OPPOSÉ** d'une autre. Tracez une droite imaginaire du centre du socle actif à travers celui de la Cible ; la Figurine affectée la suit.

Si un terrain ou une autre Figurine bloque le trajet, la Figurine affectée le contourne par le **chemin le plus court possible**, puis reprend sa direction initiale. Si deux chemins sont aussi courts, le joueur qui la contrôle choisit.

Après le Mouvement :

▶ Une Figurine allant **DIRECTEMENT VERS** la Cible **ne peut pas** finir plus loin qu'au départ.
▶ Une Figurine allant **DIRECTEMENT À L'OPPOSÉ ne peut pas** finir plus près qu'au départ.



Unités à plusieurs Figurines se déplaçant DIRECTEMENT VERS : la **Figurine meneuse doit** avoir le trajet le plus court vers la cible. Déplacez-la, puis placez les autres au plus près en maintenant la **Cohésion**.

Unités à plusieurs Figurines se déplaçant DIRECTEMENT À L'OPPOSÉ : la **Figurine meneuse doit** avoir le trajet le plus court vers la cible. Déplacez-la, puis placez les autres au plus loin en maintenant la **Cohésion**.

Si l'Unité cible a plusieurs Figurines, tracez une ligne imaginaire vers celle qui est physiquement la plus proche (vers la cible) ou la plus éloignée (à l'opposé) de la Figurine active.

Si un effet de déplacement involontaire force une Figurine à sortir du champ de bataille, elle s'arrête à sa limite, au contact du bord de table. La Figurine ne peut pas être déplacée au-delà de cette limite.

4.6 DÉGAGEMENT ET TAILLE DES FIGURINES

Toutes les brèches du Terrain ne permettent pas de passer, et un Char de siège ne se faufile pas dans le même trou qu'un Zergling.

Une ouverture est tout espace physique entre des Terrains ou des Figurines que traverse la trajectoire d'une Figurine.

La **Figurine meneuse** peut franchir des interstices selon la **Taille** de l'Unité :

▶ **Taille 2 ou moins** : peut franchir les passages d'au moins 1" de large. L'infanterie et les petites créatures empruntent des couloirs inaccessibles aux grandes Unités.
▶ **Taille 3 ou plus** : nécessite un passage d'au moins 3" de large.

Quelle que soit la Largeur de passage, une Figurine **ne peut pas** être placée là où son socle ne tient pas physiquement. La Largeur de passage régit le déplacement dans un espace, pas l'arrêt à l'intérieur.

Les ouvertures du Terrain — arches, portes et brèches — comptent comme des passages pour la Largeur de passage, même si le Terrain alentour est de **Taille 2** ou plus. Le passage doit être assez large pour la catégorie de **Taille** de la Figurine. Durant la Mise en place, les Joueurs conviennent des ouvertures franchissables.

Cela vaut pour tout déplacement : **Mouvement**, **Course**, **Charge**, **Se désengager** et **Serrer les rangs**.

Les Unités **Volantes** ignorent la Largeur de passage pendant leur Mouvement. Leur **Figurine meneuse** se déplace de point à point en ignorant tout Terrain traversé. Elle doit néanmoins finir à une position légale où son socle ou support tient physiquement, sans chevaucher le socle ou support d'une autre Figurine ni le Terrain.

PARTIE 5: CARTES ET CARACT.

Chaque Unité, Arme et Capacité possède des Caractéristiques sur cartes. Cette Partie explique les **Cartes d'unité** et **Profils d'arme**, le sens de chaque statistique et la lecture des données régissant les actions sur le champ de bataille.

5.1 CARTES D'UNITÉ

Chaque Unité a une **Carte d'unité** qui fournit toutes les informations nécessaires pour jouer.

1. NOM DE L'UNITÉ

2. VITESSE : distance max. en pouces que la

La **Figurine meneuse** peut franchir en **Mouvement** standard.

▶ **Valeurs scindées** (p. ex. 4"/7") : utilisez la seconde valeur seulement si l'Unité est réduite à une seule Figurine restante ou si elle a commencé avec une seule Figurine.

▶ **Valeur nulle** (-) : l'Unité **ne peut pas** se déplacer ni être repositionnée d'aucune manière, y compris par **PLACER** ou par des effets de Mouvement involontaire.

3. ARMURE : Valeur cible que le défenseur **doit**

à égaler/dépasser sur un D6 pour annuler une Touche.

4. ESQUIVE : défense secondaire

représentant l'agilité. Utilisée seulement si une règle ou condition accorde un **Jet d'esquive**.

▶ **Valeur nulle** (-) : l'Unité ne peut pas faire de **Jets d'esquive**. Une capacité accordant explicitement un **Jet d'esquive** ne l'emporte pas.

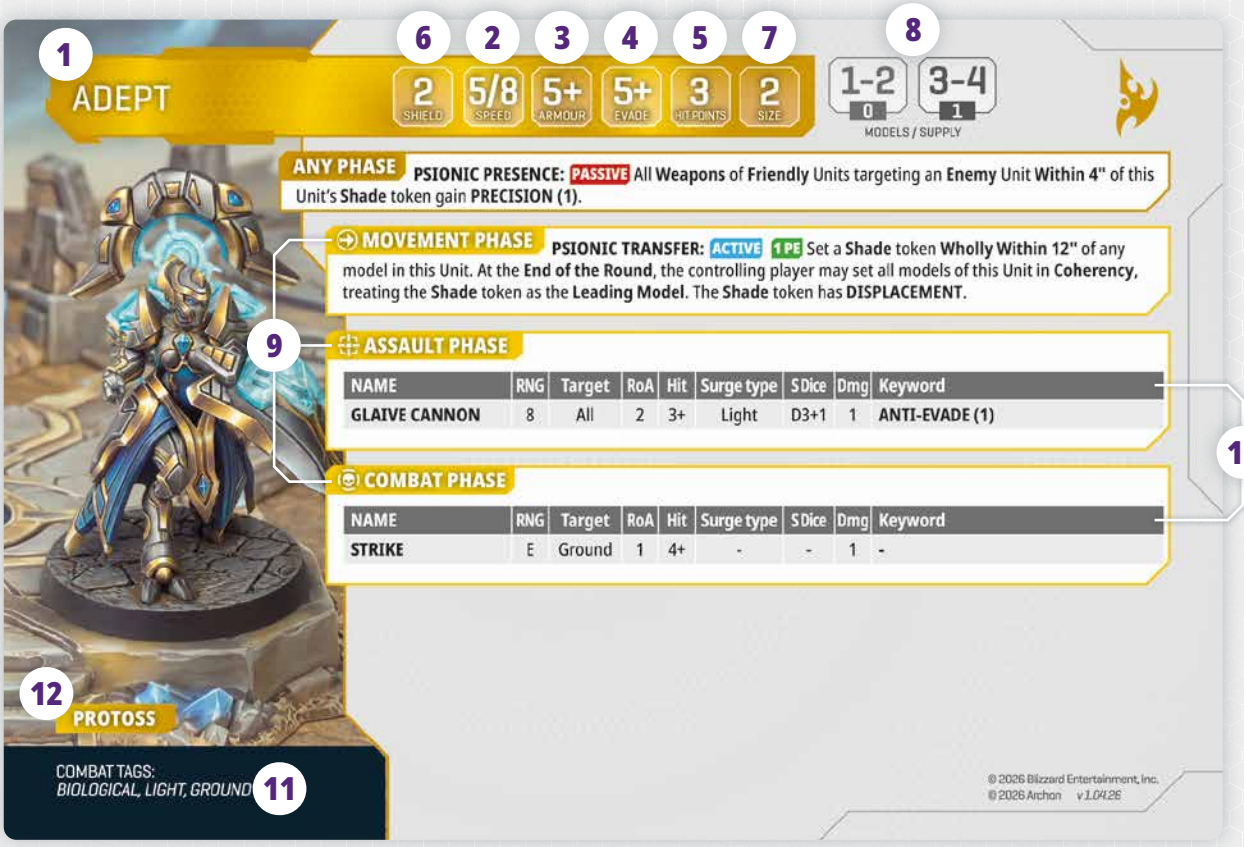
5. POINTS DE VIE (PV) : **Dégâts** qu'une Figurine doit

subir avant d'être retirée.

6. BOUCLIER (FACULTATIF) : si cette valeur figure sur

une **Carte d'unité**, ajoutez-la aux **Points de vie (PV)** de la première Figurine. L'Unité est **Protégée**. Elle perd son **Statut Protégé** lorsque le Total des **Dégâts** qui lui sont assignés dépasse sa valeur de **Bouclier**, ou lorsque sa première Figurine est retirée.

▶ Le **Statut Protégé** est mentionné par d'autres capacités. Perdre le Statut Protégé ne retire aucun **Point de vie** restant ; cela met seulement fin aux effets exigeant que l'Unité soit **Protégée**. Le Statut Protégé ne peut pas être restauré par **SOIGNER**.



Recto Carte d'Unité

7. TAILLE : catégorie de hauteur de la Figurine, servant à l'Interaction **Ligne de vue**/Terrain.

8. PROFIL DE RAVITAILLEMENT : lie le nombre de Figurines de l'Unité pour déterminer sa **Valeur de ravitaillement actuelle**. Actualisez-la dès que l'effectif passe au palier inférieur. Le Ravitaillement sert au Déploiement, au contrôle des **Marqueurs de mission** et aux tests de **Se désengager**.

9. CASES DE PHASE : Capacités et profils d'Arme propres à certaines Phases.

10. PROFILS D'ARME : chaque Arme est assignée à la Phase d'assaut ou de combat et seulement utilisable alors. Chaque Profil d'arme indique :

▶ **[POR] Portée** : distance effective maximale. Les Armes de corps à corps indiquent **E (Portée d'engagement)** ; certaines Armes à gabarit, **FT**.
▶ **Cible** : ce que l'Arme peut Toucher. **Terrestre** (Unités Terrestres), **Volante** (Unités Volantes) ou **Toutes** (les deux).
▶ **[CdA] Cadence d'attaque** : dés lancés par Figurine qui tire.
▶ **Toucher** : Valeur cible sur D6 pour réussir une Touche.
▶ **Type de déferlement** : **Attribut de combat** déclenchant son efficacité.
▶ **Dé de déferlement** : type de dé donnant le résultat (D3/D6).
▶ **[DGT] Dégâts** : **Dégâts** par dé dans la **Réserve de dégâts**.
▶ **Mot-clé** : règle spéciale de l'Arme, p. ex. **PERFORATION** ou **ARME D'APPOINT**.

11. ATTRIBUTS DE COMBAT : ceux de l'Unité.

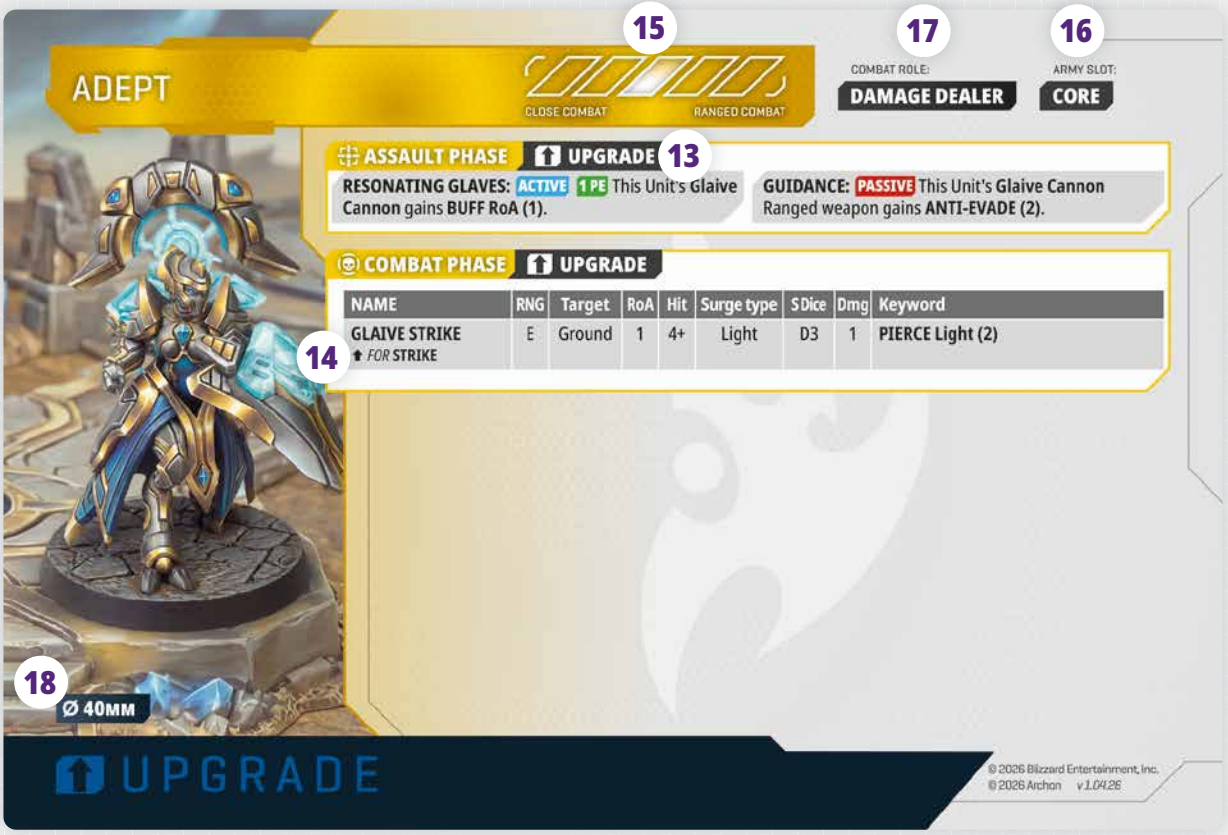
12. ATTRIBUT DE FACTION : faction de l'Unité.

5.2 RÈGLES SPÉC. ET AMÉL.

Le verso de chaque **Carte d'unité** liste les Améliorations disponibles en Composition d'armée.

13. AMÉLIORATION : nouvelles Capacités/Armes ajoutées à le profil.

14. REMPLACEMENTS (↑ **POUR**) : entrée indiquant « ↑ **POUR [Nom d'Arme]** » : la nouvelle Arme remplace entièrement l'ancienne.



Verso Carte d'Unité

15. PORTÉE DE COMBAT : distance privilégiée que cette Unité cherche à garder face aux Unités Ennemies.

16. EMPLACEMENT D'ARMÉE : type (Base, Élite, Soutien, Aérien ou Héros) requis pour déployer cette Unité. Chaque Unité occupe autant d'emplacements de ce type que sa **Valeur de ravitaillement** initiale (Partie 9.1.6).

17. Texte d'ambiance : rôle de l'Unité.

18. Diamètre du socle où la Figurine **doit** être fixée.

5.3 CARTES TACT.

Les armes seules ne suffisent pas à un commandant. Une Tumeur muqueuse bien placée, un Balayage radar en réserve ou une Tempête psionique retenue peut transformer une bataille perdue en déroute. Les **Cartes tactiques** représentent les ressources stratégiques, ordres et doctrines disponibles : achetées avant la bataille, elles sont jouées au moment décisif.

Achetez les **Cartes tactiques** au **Gaz vespène** en **Composition d'armée** (Partie 9.1.4).

1. NOM : nom de la **Carte tactique**.

2. MARQUAGE UNIQUE : si présent, un seul exemplaire de cette carte peut figurer dans une Armée.

3. ATTR. DE FACTION : Attribut de race et Sous-Attributs de faction : Armées pouvant inclure cette carte (Partie 9.1.2).

4. EMPLACEMENTS D'ARMÉE : emplacements débloqués quand cette carte est incluse dans l'Armée (p. ex. 2× Base, 1× Soutien). Ces emplacements s'ajoutent à ceux de la **Carte de faction**.

5. RESSOURCE : type/val. de la faction ressource (**PC** pour **Terran**, **BM** pour **Zerg**, **EP** pour **Protoss**) et la quantité générée quand la carte est **Épuisée** au lieu d'utiliser sa **Capacité spéciale**.

6. CAPACITÉS SPÉCIALES : une ou plusieurs Capacités actives, passives, ou des **Capacités de réaction** résolues selon les règles normales (Parties 10.1–10.4).





5.4 C. DE FACTION

La **Carte de faction** fonde toute armée. Elle définit votre identité, votre doctrine et les forces que vous pouvez mener sur le champ de bataille.

Toute Armée inclut exactement **une Carte de faction**, choisie en Composition d'armée.

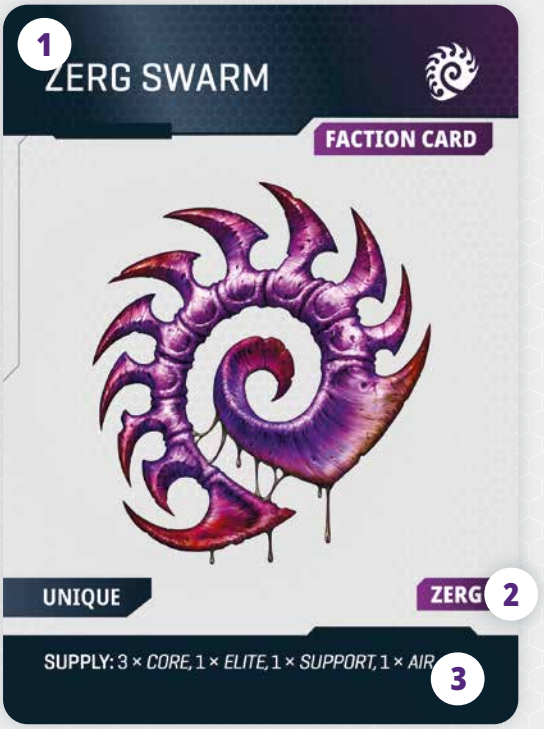
1. NOM DE FACTION : nom de la Faction. Peut faire aussi office de mot-clé auquel renvoient d'autres règles et Capacités.

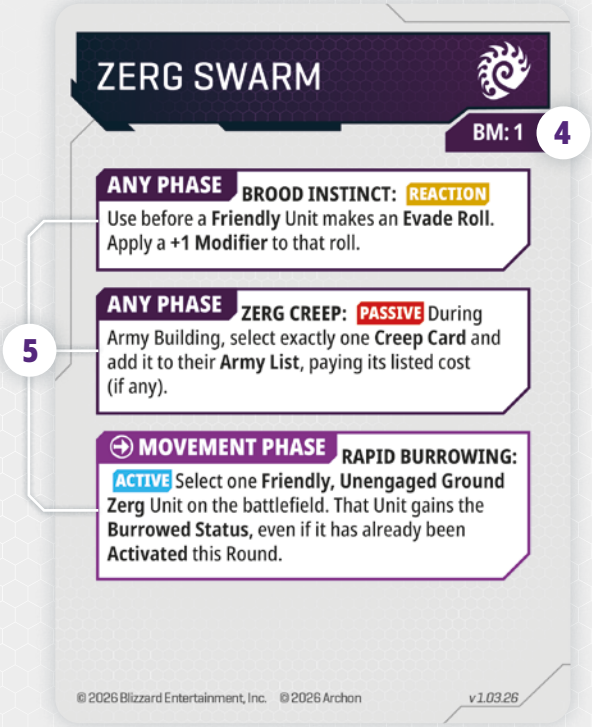
2. ATTR. DE FACTION : Attribut de race et Sous-Attributs de faction indiquant quelles Unités et **Cartes tactiques** peuvent intégrer l'Armée (Partie 9.1.2).

3. EMPLACEMENTS D'ARMÉE INITIAUX : emplacements fournis par la **Carte de faction** (p. ex. 3× Base, 1× Héros, 2× Soutien). L'achat de **Cartes tactiques** débloque d'autres emplacements.

4. RESSOURCE : type/val. de la faction ressource (**PC** pour **Terran**, **BM** pour **Zerg**, **EP** pour **Protoss**) et la quantité générée quand la carte est **Épuisée** au lieu d'utiliser sa **Capacité spéciale**.

5. CAPACITÉS SPÉCIALES : une ou plusieurs Capacités actives, passives, ou des **Capacités de réaction** résolues selon les règles normales (Parties 10.1–10.4).





5.5 C. DE MISS.

Chaque conflit a un but : une ligne de Minerai disputée, une navette écrasée contenant des informations vitales ou une relique Xel'Naga chargée de puissance et enfouie sous terre. Les **Cartes de mission** définissent l'enjeu, la durée de la bataille et les conditions de victoire. La Mission détermine le combat, et non l'inverse.

Cartes de mission choisies au Draft (Partie 9.2).

1. NOM : nom de la Mission.

2. FORMAT DE JEU : format prévu pour ce
conçue pour Escarmouche, Standard ou Grande offensive.

3. RAVITAILLEMENT INITIAL : Réserve de ravitaillement pour
chaque Joueur en Manche 1.

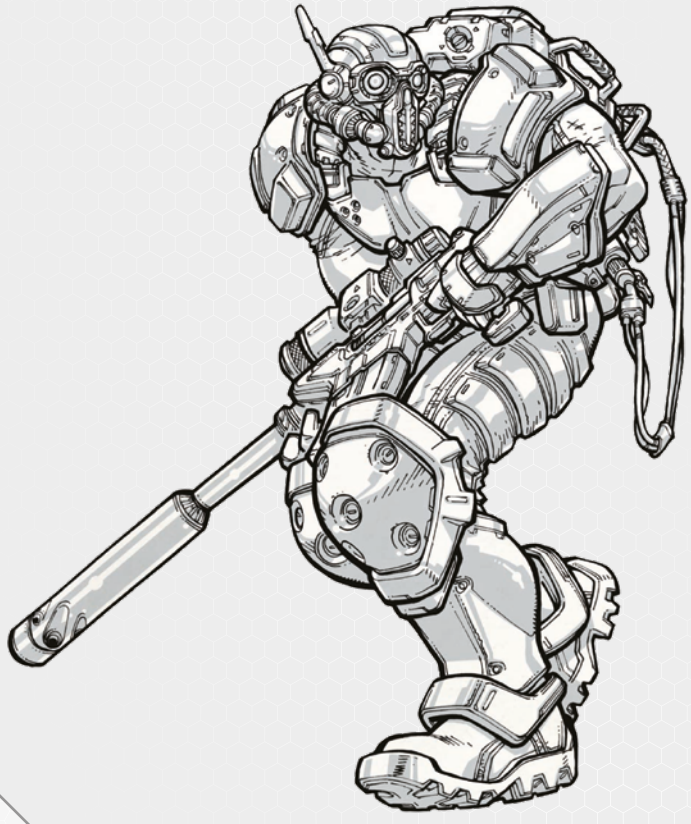
4. ESCALADE DU RAVITAILLEMENT : hausse de
La **Réserve de ravitaillement** augmente à chaque nouvelle Manche.

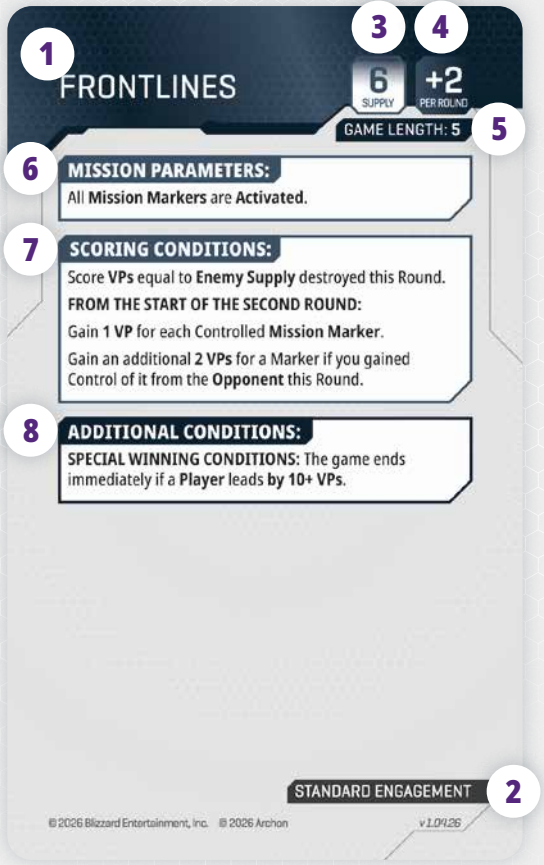
5. DURÉE DE PARTIE : nb de Manches jouées
avant la fin (souvent 5).

6. PARAMÈTRES DE MISSION : mise en place,
états des **Marqueurs de mission** et conditions spéciales en vigueur au début de la partie.

7. DÉCOMPTE : gain des Points de victoire
Points à la fin de chaque Manche.

8. AUTRES CONDITIONS : règles spéciales ou
conditions de victoire propres à cette Mission, dont les déclencheurs de victoire immédiate.





5.6 C. DE DÉPLOIEMENT

Le lieu d'où vous engagez la bataille importe autant que vos forces. Un canyon étroit canalise l'assaut dans une zone mortelle ; des zones de Déploiement parallèles en terrain découvert favorisent le premier tireur. Les **Cartes de déploiement** définissent la géométrie du conflit, les points d'entrée, les zones restreintes et le terrain à conquérir.

Cartes de déploiement choisies durant le Draft.

1. NOM : nom du plan de Déploiement.

2. FORMAT DE JEU : format prévu pour ce Déploiement conçu pour l'Escarmouche, le Standard ou la Grande offensive.

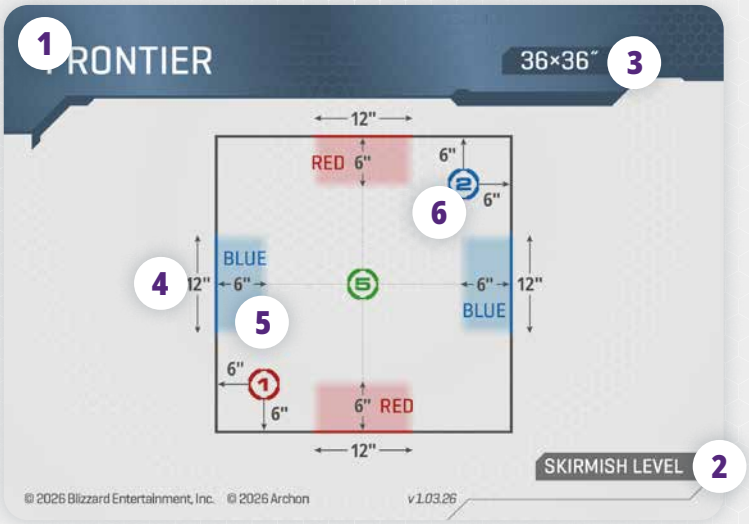
3. DIMENSIONS CHAMP DE BATAILLE : taille requise pour ce Déploiement.

4. BORDS D'ENTRÉE : bords de table attribués à chaque du Joueur. Les Unités entrent par leur **Bord d'entrée** attribué lorsqu'elles se Déploient depuis les **Réserves**.

5. ZONE D'INFLUENCE : zone restreinte s'étendant sur 6" à partir du **Bord d'entrée** de chaque joueur. Les Unités **Ennemies** arrivant des **Réserves** ne peuvent pas terminer leur déploiement dans cette zone. La **Zone d'influence** n'affecte pas les Unités déjà sur le champ de bataille.

6. COORD. MARQUEURS : mesures mesures plaçant chaque **Marqueur de mission** numéroté sur le champ de bataille.

Utiliser la Carte de déploiement pendant la préparation : une fois la **Carte de déploiement** choisie, suivez ses instructions dans cet ordre : confirmez les dimensions de la table, attribuez les **Bords d'entrée**, placez les **Marqueurs de zone d'influence** aux coins du **Bord d'entrée** de chaque Joueur si nécessaire, puis les **Marqueurs de mission** aux coordonnées indiquées. Séquence complète : Partie 9.3.



PARTIE 6: SYSTÈME DE RAVIT.

***NOTE DU CONCEPTEUR** : le Ravitaillement est au cœur de la stratégie. Le lien direct entre la présence au combat d'une Unité et ses Figurines restantes signifie que chaque perte a des conséquences au-delà des **Dégâts**. Une Unité réduite consomme moins de Ravitaillement, permettant de Déployer une nouvelle Unité des **Réserves**, mais Conteste moins efficacement et a moins de Masse tactique pour **Se désengager** sans risque. Le choix est tactique : conserver l'Unité pour sa puissance de feu ou la sacrifier afin de libérer du Ravitaillement pour une nouvelle Unité des Réserves ?*

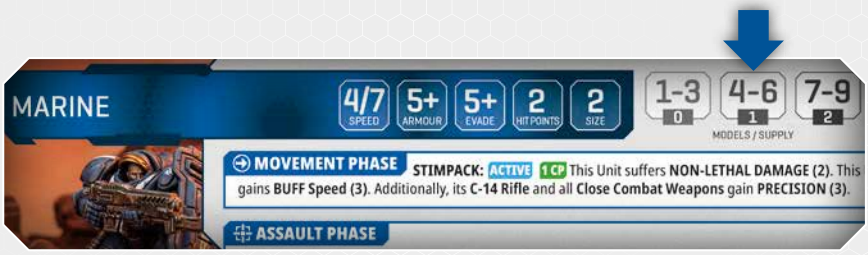
Dans StarCraft: Tabletop Miniature Game, les armées ne se Déploient pas au complet. Les renforts arrivent par vagues et les pertes réduisent la capacité des Unités à se Déployer. Le système de Ravitaillement détermine quand et combien d'Unités un Joueur peut engager, créant une tension constante entre engager ses forces et les garder en réserve.

Le Ravitaillement représente la présence d'une Unité sur le champ de bataille, ses effectifs, son élan et les ressources de commandement nécessaires au combat. Contrairement aux caractéristiques fixes, il évolue : les pertes d'une Unité le réduisent.

6.1 PROFIL DE RAVIT.

Chaque **Carte d'unité** porte en haut à droite un Profil de ravitaillement reliant le nombre de Figurines restantes à une **Valeur de ravitaillement actuelle**. Dès que les pertes font passer ce nombre au palier inférieur, actualisez immédiatement cette valeur.

EXEMPLE : une escouade de 9 Marines a un Ravitaillement de 2 ; une escouade de 6 Marines, un Ravitaillement de 1. Réduite à 3 Figurines, elle tombe à 0.



6.2 UTILISATION DU RAVITAILLEMENT

DÉPLOIEMENT

Chaque Mission fixe une **Réserve de ravitaillement**, soit le Ravitaillement maximal présent simultanément sur le champ de bataille. Elle commence à la valeur de la **Carte de mission** et augmente de l'**Escalade du ravitaillement** à chaque **Manche**.



Un Joueur ne peut mettre en jeu une Unité depuis les **Réserves** que si sa **Valeur de ravitaillement actuelle** ne dépasse pas le **Ravitaillement disponible** : la **Réserve de ravitaillement** actuelle moins le Ravitaillement total des Unités **Amies** déjà sur le champ de bataille.

Le **Ravitaillement actuel total** des Unités déployées d'un Joueur ne peut jamais dépasser la **Réserve de ravitaillement**.

Lors de la dernière Manche, déterminée par la **Carte de mission**, la **Réserve de ravitaillement** est illimitée. Toutes les Unités en **Réserves** peuvent entrer en jeu sans restriction, selon la séquence normale d'activations alternées.

CTRL MARQUEURS DE MISSION

Le **Ravitaillement** détermine qui contrôle le terrain. Pour établir le contrôle d'un **Marqueur de mission**, chaque Joueur totalise la **Valeur de ravitaillement actuelle** de toutes ses Unités éligibles qui le Contestent (conditions complètes : Partie 8.9.1), et non leur nombre de Figurines. Le Joueur au total de Ravitaillement le plus élevé Contrôle le Marqueur.

Une Unité à 0 Ravitaillement peut contrôler un Marqueur si aucune Unité **Ennemie** ne le conteste. Une Unité **Hors cohésion** ne peut toutefois jamais contrôler ni contester un **Marqueur de mission**.

Les Unités **Volantes** ne peuvent Contester ni Contrôler les **Marqueurs de mission**, car elles ne tiennent pas le terrain.

MASSE TACTIQUE

Rompre un corps à corps est désespéré. Une Unité qui **Se désengage** subit une lourde pénalité : elle ne peut faire d'**Attaque à distance** ni de **Charge** à la prochaine Phase d'assaut. Trop occupée à reculer, elle ne peut attaquer efficacement.

Cependant, au moment de déclarer **Se désengager**, si la **Valeur de ravitaillement actuelle** de l'Unité dépasse le Ravitaillement cumulé de toutes les Unités **Ennemies** avec lesquelles elle est **Engagée**, cette pénalité est **ignorée**.

Une force supérieure a la masse nécessaire pour se dégager. Une escouade isolée doit ralentir l'Ennemi, pas l'arrêter entièrement.

RAVITAILLEMENT INITIAL DE L'UNITÉ

Certaines **Cartes de mission** accordent autant de **Points de victoire** que de Ravitaillement **Ennemi** détruit durant une Manche. La Valeur de ravitaillement ainsi détruite est ajoutée au score lors de la Phase de décompte.

PART. 7: CHAMP BAT.

Le Terrain d'une bataille importe autant que les armées. Les murs bloquent la **Ligne de vue**, la hauteur offre une position de tir dominante et les passages étroits canalisent un assaut dans une zone mortelle. Cette Partie explique la Ligne de vue, l'effet du Terrain sur les Figurines de diverses **Tailles**, et l'influence du Couvert et de l'élévation sur le combat.

7.1 LIGNE DE VUE

Chaque tir, capacité ou ordre exigeant une vue dégagée suit le même processus. La **Ligne de vue** détermine ce qu'une Figurine peut voir et donc ce qu'elle peut prendre pour cible.

StarCraft: Tabletop Miniature Game utilise une **Ligne de vue (LDV) en 2D**. Tous les contrôles de **Ligne de vue** sont résolus en vue de dessus, à la verticale du champ de bataille.

Pour savoir si une Figurine active voit une Cible, tracez une ligne droite imaginaire de **toute partie** de son socle à toute partie du socle de la Cible.

Si la ligne ne traverse aucun **Terrain bloquant** (tout Terrain de **Taille effective** 1 ou plus ; voir Partie 11), la Cible est Visible. Aucun autre contrôle n'est requis.

Si la ligne traverse un **Terrain bloquant**, la Cible n'est pas automatiquement cachée. Appliquez les règles de **Couvert** (Partie 7.1.1) pour savoir si le Terrain bloque la **Ligne de vue**. Un Terrain traversé par le tracé mais ne remplissant pas les conditions du Couvert total ou direct ne bloque pas la Ligne de vue. La Cible reste Visible.

Pour la **Ligne de vue**, l'emprise d'un Terrain est son socle ou, sans socle, les bords extérieurs de sa structure solide vue du dessus. Sauf accord contraire durant la Mise en place, les vides, fenêtres, portes et intérieurs ouverts de cette emprise **bloquent** la Ligne de vue.

Une ouverture du Terrain peut permettre le mouvement sans être ouverte pour la **Ligne de vue** (voir Partie 4.6, règles de Largeur de passage).

Durant la Préparation du champ de bataille, les Joueurs doivent convenir de l'emprise de chaque Terrain et des ouvertures qui comptent comme passages praticables.

***NOTE DU CONCEPTEUR** : notre jeu utilise une **Ligne de vue** en vue de dessus plutôt qu'une mesure précise depuis l'œil de la Figurine. Cela évite les litiges sur sa posture, son inclinaison ou la position de son Arme, et garantit une interaction correcte avec le Terrain quels que soient la pose ou le socle. Cette légère perte d'effet cinématographique favorise largement la rapidité et l'équilibre.*

LIGNE DE VUE BLOQUÉE PAR TERRAIN DE MÊME TAILLE



***Dans cet exemple**, un Joueur vérifie la **Ligne de vue** d'un Maraudeur (**Taille 2**) vers un Cafard (Taille 2) à travers un mur en ruine (Taille 2). Le mur bloque entièrement la Ligne de vue ; aucune Figurine n'est **Visible** pour l'autre.*

***Dans cet exemple**, un Joueur vérifie la **Ligne de vue** d'un Goliath (**Taille 3**) vers un Maraudeur (**Taille 2**) à travers un mur en ruine (Taille 2). Trop bas pour cacher le Goliath, le mur ne bloque pas la Ligne de vue : les deux Figurines sont **Visibles** l'une pour l'autre.*

LIGNE DE VUE VALIDE : TAILLE UNITÉ SUPÉRIEURE AU TERRAIN



7.1.1 COUVERT

Les Terrains peuvent bloquer la **Ligne de vue** entre Figurines. Un Terrain fournit un Couvert de deux façons :

▶ **Couvert total :** un élément de Terrain bloque la **Ligne de vue** si sa **Taille effective** (Partie 7.1.2) est **égale** ou **supérieure** à celle de **l'attaquant et de la Cible**. Aucune Figurine ne voit par-dessus : la Ligne de vue est bloquée.
▶ **Couvert direct :** si la Ligne de vue traverse un élément de Terrain et que l'attaquant ou la Cible est **dans un rayon de 1"** de ce Terrain, leur Ligne de vue est bloquée si la Taille effective du Terrain est égale ou supérieure à celle de la Figurine qui se trouve dans un rayon de 1".

Chaque élément de Terrain est évalué séparément pour le Couvert. Les éléments ne cumulent ni leur **Taille effective** ni leur proximité. Si aucun ne remplit les conditions du Couvert total ou du Couvert direct, la **Ligne de vue** n'est pas bloquée, quel que soit le nombre d'éléments traversés par son tracé.

ZONE MORTE D'ÉLÉVATION

Si une Figurine sur un **NIVEAU SUPÉRIEUR (Taille 3+)** trace une **Ligne de vue** vers une Figurine au **NIVEAU DU SOL** située **Dans un rayon de 1"** du pied du même Terrain, celle-ci est bloquée. Cela vaut dans les deux sens : aucune Figurine ne voit l'autre.

COMBAT RAPPROCHÉ

Si les deux Figurines sont **dans un rayon de 1"** du même élément de terrain et **dans un rayon de 3"** l'une de l'autre, le Couvert direct, l'Élévation et la Zone morte ne s'appliquent pas. Résolvez normalement la **Ligne de vue** avec le tracé standard (Partie 7.1).

COUVERT DIRECT



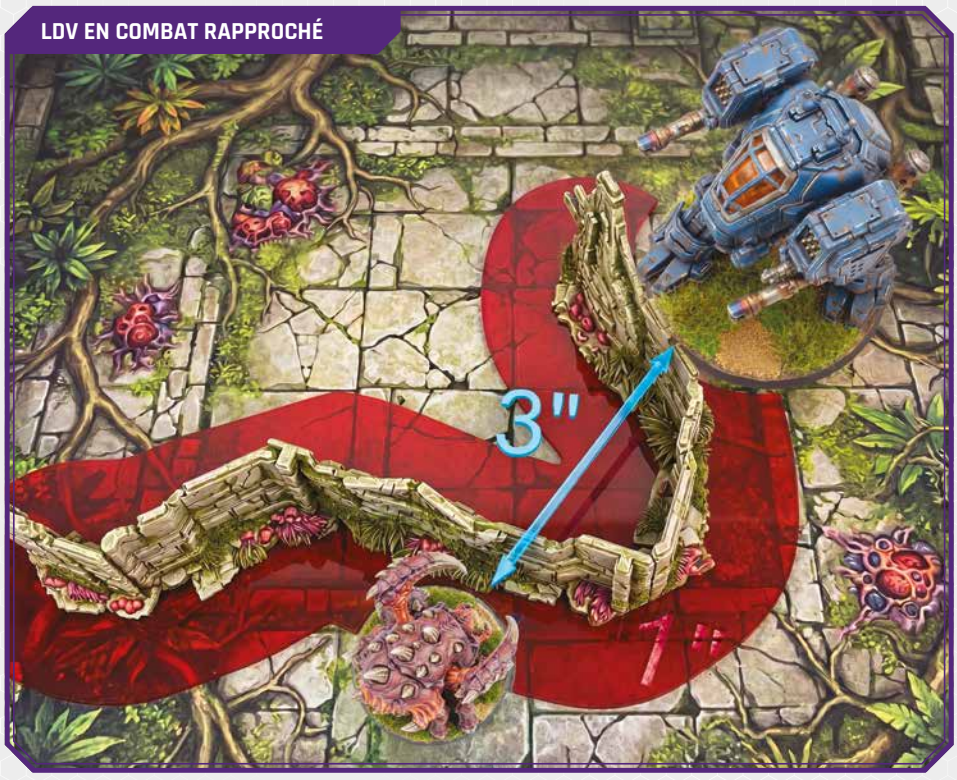
***Dans cet exemple**, un Joueur contrôle la **Ligne de vue** d'un Goliath vers des Marines à travers un mur en ruine. Le mur est trop bas pour bloquer entièrement sa vue. Toutefois, deux Marines sont **Dans un rayon de 1"** du mur. La **Taille effective** du mur égalant la Taille des Marines, ces Figurines bénéficient du **Couvert direct**. La Ligne de vue de et vers ces deux Marines est bloquée.*

LDV BLOQUÉE PAR NIVEAU SUPÉRIEUR



***Dans cet exemple** : un Marine au **NIVEAU SUPÉRIEUR** vérifie la **Ligne de vue** vers un Zergling au **NIVEAU DU SOL**. Le Zergling est **dans un rayon de 1"** de la base du même Terrain que le Marine, mais les deux Figurines sont distantes de plus de 3". Trop près du pied de la falaise pour être vu d'en haut, le Zergling est hors Ligne de vue. Cela vaut dans les deux sens : il ne voit pas non plus le Marine. Si les Figurines étaient **dans un rayon de 3"** l'une de l'autre, le Combat rapproché s'appliquerait et les règles normales de Ligne de vue seraient utilisées.*

LDV EN COMBAT RAPPROCHÉ



***Dans cet exemple**, un Joueur contrôle la **Ligne de vue** d'un Goliath vers un Cafard à travers un mur en ruine. Le Cafard bénéficierait normalement du **Couvert direct**, mais le Goliath est aussi **Dans un rayon de 1"** du même mur et les Figurines sont **Dans un rayon de 3"** l'une de l'autre : la règle de **Combat rapproché** s'applique. Le Couvert direct est ignoré et la Ligne de vue normale s'applique.*

CONSEIL D'ABATHUR



*Le **NIVEAU SUPÉRIEUR** domine le champ de bataille. Sur un Terrain de **Taille** 3 ou 4, une Unité gagne assez de **Taille effective** pour voir par-dessus des obstacles qui bloqueraient la Ligne de vue d'Unités situées plus bas. Le **NIVEAU SUPÉRIEUR** est la meilleure position pour le soutien à distance, qui peut faire pleuvoir le feu d'en haut. Mais les Unités au **NIVEAU SUPÉRIEUR** sont exposées à presque tout : n'y placez que celles capables d'encaisser la riposte. Les spécialistes du tir dotés d'une bonne Armure ou Esquive y excellent depuis le **NIVEAU SUPÉRIEUR** ; les Unités moins résistantes devraient rester au sol pour demeurer cachées.*

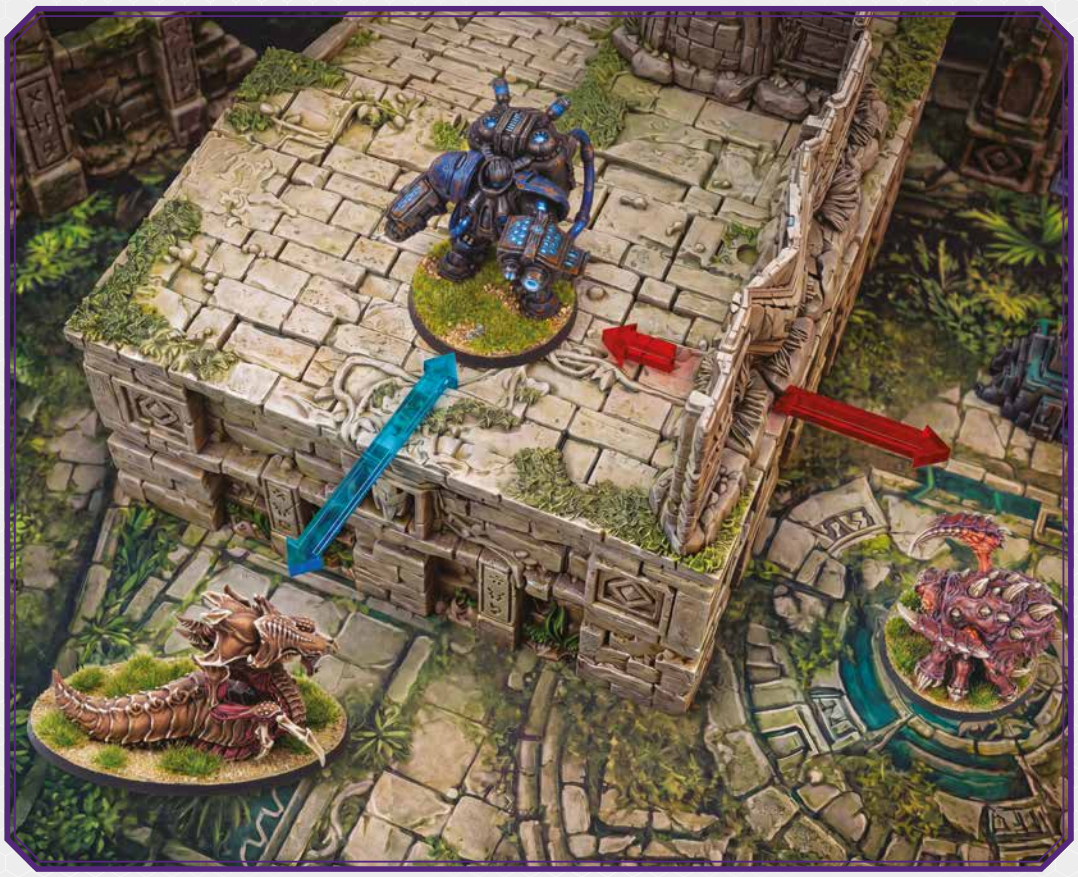
7.1.2 HAUTEUR ET TAILLE EFFECTIVE

Quand une Figurine se tient sur un Terrain (tel qu'un **NIVEAU SUPÉRIEUR**) : sa **Taille effective** est égale à sa **Taille** plus celle du Terrain.

EXEMPLE : un Marine (**Taille 2**) sur un **NIVEAU SUPÉRIEUR** (**Taille 4**) a une **Taille effective** de 6. Il voit par-dessus des murs de **Taille 5** qui l'aveugleraient au **NIVEAU DU SOL**.

▶ ***Vue de dessus*** *: seuls les éléments de Terrain qui s'élèvent entre les deux Figurines, vues du dessus, peuvent bloquer le tir. La surface horizontale qui porte une Figurine n'obstrue pas ce tracé.*

▶ ***Superposition du Terrain*** *: posé sur le **NIVEAU SUPÉRIEUR** ou le **NIVEAU INTERMÉDIAIRE**, un élément de Terrain augmente sa **Taille effective** comme une Figurine : il ajoute la **Taille** de son support.*



***Dans cet exemple**, un Maraudeur (**Taille 2**) est au **NIVEAU SUPÉRIEUR** (**Taille 3**) : sa **Taille effective** est 5. Un mur en ruine (Taille 2) au NIVEAU SUPÉRIEUR (Taille 3) a aussi une Taille effective de 5. À Taille effective égale, le Maraudeur ne voit pas par-dessus. Le Cafard (Taille 2) au **NIVEAU DU SOL** ne peut tracer de **Ligne de vue** vers le Maraudeur, car le mur (**Taille effective 5**) la bloque. L'Hydralisk au NIVEAU DU SOL le peut, car aucun obstacle ne s'interpose.*

***NOTE DU CONCEPTEUR** : le **NIVEAU SUPÉRIEUR** est déjà une position forte grâce au bonus de **Taille effective** et à la **Ligne de vue**. Cependant, une Unité qui l'occupe est aussi Visible depuis presque toute la table, ce qui constitue une faiblesse. Le Jet d'esquive accordé aux Unités au NIVEAU SUPÉRIEUR représente l'avantage défensif d'une position surélevée : tirer vers le haut est plus difficile. Cela donne une excellente raison de prendre de la hauteur, au-delà du bonus de Ligne de vue.*

7.1.3 COUVERT EN HAUTEUR

Si toutes les Figurines d'une Unité touchent le **NIVEAU SUPÉRIEUR** (Terrain de **Taille 3** ou plus) avec une partie de leur socle, l'Unité peut effectuer un **Jet d'esquive** contre toutes les **Attaques à distance** provenant d'un Niveau inférieur. C'est le cas si au moins une Figurine de l'Unité attaquante ne touche pas le NIVEAU SUPÉRIEUR avec son socle.

Exception : les Unités **Volantes** ne bénéficient jamais du Couvert du **NIVEAU SUPÉRIEUR**, quelle que soit leur position. Les **Attaques à distance** des Unités Volantes ne proviennent jamais du Niveau inférieur.

7.1.4 UNITÉS VOLANTES ET COUVERT

Pour vérifier la **Ligne de vue** vers ou depuis une Figurine **Volante**, ignorez le Couvert total.

Couvert direct et Zone morte d'élévation restent applicables.

Pour le Couvert, considérez la **Taille effective** d'une Figurine **Volante** comme supérieure à celle de tout Terrain sur la table.

Ainsi, le Terrain ne peut jamais fournir de Couvert total contre une Figurine **Volante**, ni lui fournir de Couvert direct en tant que Figurine **Dans un rayon de 1"** du Terrain. Une Figurine Volante reste toutefois soumise aux règles de Couvert direct ou de Zone morte d'élévation applicables à l'autre Figurine de l'Attaque.

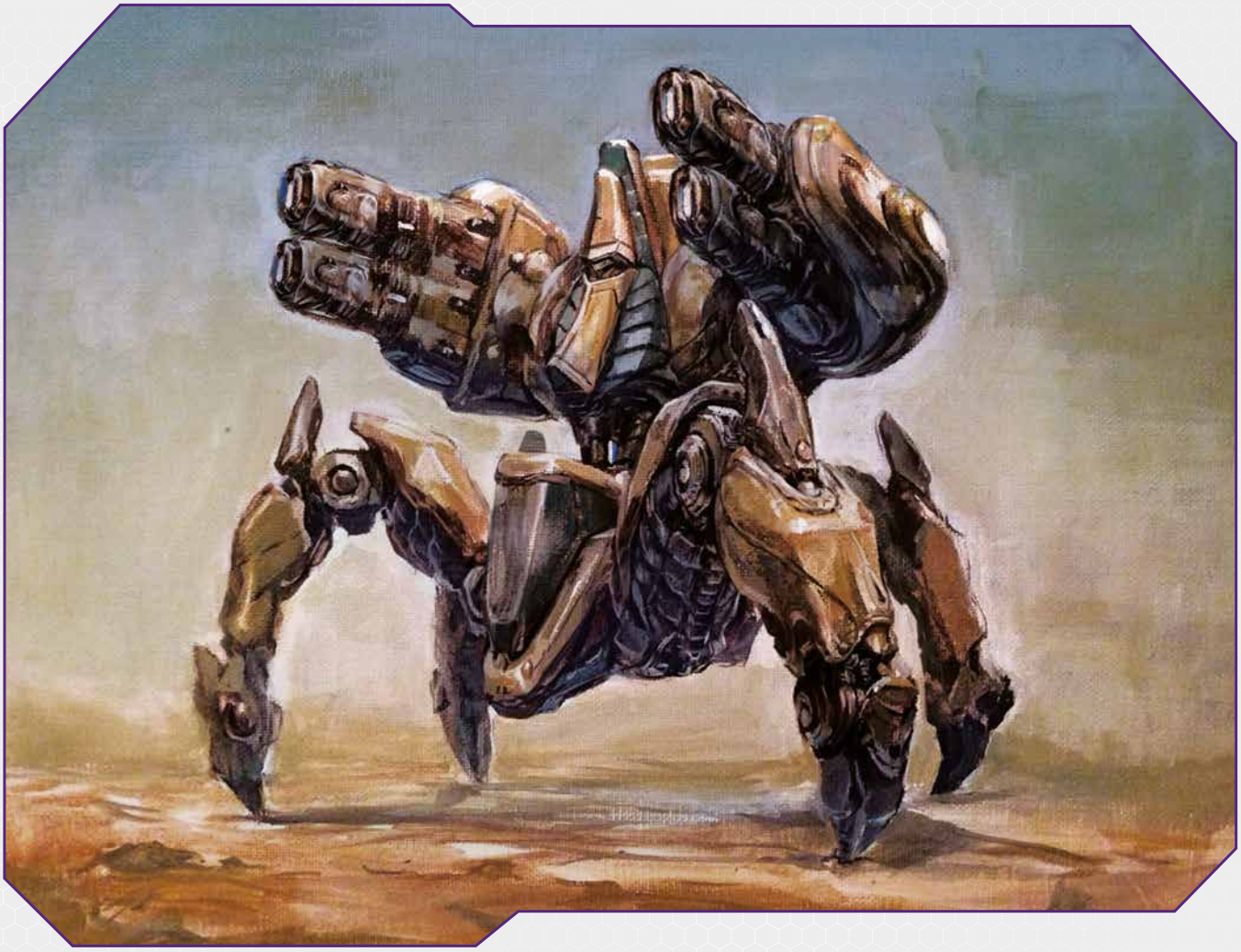


TABLEAU RÉCAP. LDV ET COUVERT :

LIGNE DE VUE - RÈGLES DE BASE

règle / cas	résultat	détail
SYSTÈME DE BASE (§7.1)		
Méthode **LDV**	● **2D ZÉNITHALE**	Vu directement du dessus, tracez une ligne droite de tout point du socle de l'attaquant à tout point du socle de la Cible.
Mesure	● **HORIZONTAL UNIQUEMENT**	La hauteur n'intervient jamais dans les contrôles de Portée ou de **LDV**.
Le tracé **ne** traverse aucun Terrain bloquant	✔ **VISIBLE**	Aucun autre test requis.
Le tracé traverse un Terrain bloquant	◆ **VÉRIF. COUVERT**	Appliquez les règles de Couvert total ou direct (§7.1.1). La Cible peut rester Visible.
Déf. emprise du Terrain	● **BORD EXTÉRIEUR**	Interstices, fenêtres et portes du Terrain bloquent la **LDV**.
TAILLE EFFECTIVE/ÉLÉVATION (§7.1.2)		
Figurine au NIVEAU SUPÉRIEUR	● **TAILLE FIG.+TERRAIN**	**P. ex. Marine (Taille 2) au NIVEAU SUPÉRIEUR (Taille 4) = Taille effective 6.**
Terrain au **NIVEAU SUPÉRIEUR**	● **TAILLE TERR.+TERR.**	La même règle d'empilement vaut pour le Terrain placé sur des surfaces surélevées.
Figurine au NIVEAU DU SOL	▬ **AUCUN BONUS**	**Taille effective** = uniquement la **Taille** propre à la Figurine.
ZONE MORTE D'ÉLÉVATION (§7.1.1)		
Figurine au **NIVEAU SUPÉRIEUR** : LDV vers celle au **NIVEAU DU SOL**, **Dans un rayon de 1"** du pied du Terrain	✖ **LDV BLOQUÉE**	Dans les deux sens : aucune Figurine ne voit l'autre.
Exception de Combat rapproché (toutes deux **Dans un rayon de 1"** du même Terrain ET Dans un rayon de 3" l'une de l'autre)	✔ **LDV RÉTABLIE**	Règles de **LDV** normales. Zone morte ignorée. Vaut dans les deux sens.

COUVERT - TABLE DÉCIS. COMPLÈTE

TYPE DE COUVERT	CONDITION	RÉSULTAT LDV	RÉFÉRENCE
COUVERT TOTAL			
Couvert total	**Taille effective** du Terrain ≥ Taille effective de l'attaquant ET de la Cible	✖ **LDV BLOQUÉE**	§7.1.1
COUVERT DIRECT			
Couvert direct (attaq. derrière Terrain)	Le tracé de LDV traverse un Terrain, ET l'attaquant est **Dans un rayon de 1"** de ce Terrain, ET sa **Taille effective** ≥ celle de l'attaquant ⚠ Exception de combat rapproché : si les deux Figurines sont **Dans un rayon de 1"** du même Terrain ET **Dans un rayon de 3"** l'une de l'autre, ignorez cette règle et utilisez la **LDV** normale.	✖ **LDV BLOQUÉE** (sauf en Combat rapproché)	§7.1.1
Couvert direct (Cible derrière un Terrain)	Le tracé de LDV traverse un Terrain, ET la Cible est **Dans un rayon de 1"** de ce Terrain, ET sa **Taille effective** ≥ celle de la Cible ⚠ Exception de combat rapproché : si les deux Figurines sont **Dans un rayon de 1"** du même Terrain ET **Dans un rayon de 3"** l'une de l'autre, ignorez cette règle et utilisez la **LDV** normale.	✖ **LDV BLOQUÉE** (sauf en Combat rapproché)	§7.1.1
SANS COUVERT/VISIBLE MALGRÉ TERR.			
Terrain exigu	Le Couvert total échoue ET aucune Figurine n'est **Dans un rayon de 1"** du Terrain (Couvert direct échoue)	✔ **VISIBLE**	§7.1.1
Plusieurs petits Terrains	Le tracé traverse plusieurs Terrains, mais aucun ne remplit seul les conditions de Couvert total ou direct	✔ **VISIBLE**	§7.1.1
Figurine pas **Dans un rayon de 1"** du Terrain	Le tracé traverse un Terrain ; condition de proximité du Couvert direct non remplie pour cette Figurine	✔ **VISIBLE**	§7.1.1
COUVERT NIVEAU SUPÉRIEUR - BONUS ESQUIVE			
Couvert NIV. SUP.	TOUTES les Figurines de l'Unité en défense sont **ENTIÈREMENT SUR LE NIVEAU SUPÉRIEUR** (**Taille 3+**), ET au moins une Figurine attaquante ne l'est PAS	◆ **JET D'ESQUIVE ACCORDÉ**	§7.1.3
Attaquant aussi au **NIVEAU SUPÉRIEUR**	Toutes les Figurines attaquantes sont **ENTIÈREMENT SUR LE NIVEAU SUPÉRIEUR**	✖ **AUCUN BONUS D'ESQUIVE**	§7.1.3

TYPE DE COUVERT	CONDITION	RÉSULTAT LDV	RÉFÉRENCE
UNITÉS VOLANTES			
Couvert total	Pour vérifier la **Ligne de vue** vers ou depuis une Figurine **Volante**, ignorez le Couvert total.	✔ **VISIBLE – SANS COUVERT**	§7.1.1
Cible : Couvert direct	La **Taille effective** des Unités **Volantes** dépasse toujours celle de tout Terrain sur la table.	✔ **VISIBLE – SANS COUVERT**	§7.1.1
Attaquant à Couvert direct	Le tracé de LDV traverse un Terrain, ET la Cible est **Dans un rayon de 1"** de ce Terrain, ET sa **Taille effective** ≥ celle de la Cible	✖ **LDV BLOQUÉE** (sauf en Combat rapproché)	§7.1.1
Couvert NIV. SUP.	Les Unités **Volantes** n'ont jamais le Couvert du **NIVEAU SUPÉRIEUR**, quelle que soit leur position.	✖ **AUCUN BONUS D'ESQUIVE**	§7.1.3

IMPORTANT : évaluez chaque Terrain séparément pour le Couvert. Les éléments ne cumulent ni **Taille effective** ni proximité : un seul doit remplir toute la condition. L'HERBE, contrairement aux autres Terrains de **Taille** 2, ne bloque pas le Mouvement, mais bloque la Ligne de vue.

TERRAIN BLOQUANT/ÉLÉVATION - AIDE-MÉM.

TAILLE	BLOQUE ?	PRATICABLE ?
Taille 0	✖ NON BLOQUANT	✔ PASSE LIBREMENT
Taille 1	✔ BLOQUE	✔ PASSE LIBREMENT
Taille 2	✔ BLOQUE	✖ INFRANCHISSABLE
Taille 2 - HERBE	✔ BLOQUE	◆ PASSE (détruit)
Taille 3+	✔ BLOQUE	✖ INFRANCHISSABLE

ÉLÉVATION	Accès / règle
NIVEAU DU SOL	Sur le champ de bataille
NIVEAU INTERMÉDIAIRE	Terrain horizontal
NIVEAU SUPÉRIEUR	Terrain horizontal
Changer de niveau	Utiliser un **POINT D'ACCÈS**
Unités Volantes	Ignore le Terrain

7.2 ENGAGEMENT ET PORTÉE D'ENGAG.

La **Portée d'engagement** s'étend de 1" horizontalement autour de tout socle. Deux Figurines **Ennemies Dans un rayon de 1"** l'une de l'autre sont **Engagées** : elles sont bloquées au corps à corps.

Sauf mention contraire, une Unité ne peut finir aucun déplacement ni être **PLACÉE** à **Portée d'engagement** d'une Figurine Ennemie.

Si une Figurine d'une Unité est **Engagée** avec une Figurine d'une Unité **Ennemie**, les deux Unités sont Engagées.

UNITÉS ENGAGÉES



7.2.1 RESTRICTIONS D'ENGAGEMENT

Les Figurines ne sont **Engagées** que si ces conditions sont remplies :

▶ **Attributs de combat compatibles : les Figurines Terrestres n'Engagent que les Terrestres. Les Volantes ne peuvent être Engagées par aucune Figurine.**

▶ **Le Terrain ne bloque pas :**

- **Terrain de Taille 0–1** : l'Engagement est possible à travers lui.
- **Terrain de Taille 2+** : les Figurines **ne peuvent pas** s'Engager à travers lui. Même **dans un rayon de 1"**, un mur de **Taille 2+** entre elles signifie qu'elles ne sont pas **Engagées**.
- Les Figurines au **NIVEAU SUPÉRIEUR ne peuvent pas** Engager celles au **NIVEAU DU SOL**, et inversement.
- Celles au **NIVEAU INTERMÉDIAIRE** peuvent Engager celles au **NIVEAU SUPÉRIEUR** ou au NIVEAU DU SOL seulement si les deux sont adjacentes au même **POINT D'ACCÈS** reliant leurs niveaux.

7.3 MARQ. ET JETONS

7.3.1 JETONS

Les Jetons représentent des éléments tangibles : Tumeurs muqueuses, Bile corrosive et Silhouettes. Traitez-les comme du **Terrain (Taille 0)** avec leur socle. Les Figurines peuvent les traverser, mais **ne peuvent pas** finir dessus, sauf indication contraire. Retirez-les à la Fin de la manche, sauf exception. Mesurez toujours jusqu'au bord de socle du Jeton le plus proche.

7.3.2 MARQUEURS

Les **Marqueurs** indiquent les Statuts et états de jeu. Contrairement aux Jetons, sans présence physique, ils ne bloquent ni la **Ligne de vue** ni le Mouvement.

▶ Les **Marqueurs de mission** sont des Marqueurs numérotés placés lors de la Mise en place aux coordonnées de la **Carte de déploiement**. Chaque Marqueur mesure 32 mm de diamètre et possède deux faces : **Activé** ou **Désactivé**. Leur couleur dépend du numéro : les Marqueurs 1 et 3 sont Rouges, les 2 et 4 Bleus, et le 5 Neutre.



▶ Les **Marqueurs d'activation** sont placés près de l'Unité qui a terminé son tour durant une Phase. Ils ont deux faces : la flèche vers le haut indique que l'Unité a terminé son tour en Phase 1 (Mouvement). Le verso indique qu'elle a terminé son tour en Phase 2 (Assaut).



▶ Les **Indicateurs de faction** placés sur les **Marqueurs de mission** indiquent quel joueur contrôle le Marqueur de mission. Certaines **Capacités spéciales** utilisent des Indicateurs de faction pour délimiter une zone du champ de bataille.



▶ Les **Marqueurs de mode** suivent les changements opérationnels (p. ex. **MODE SIÈGE**, **ENFOUIE**). Ces **Marqueurs de statut** ont **RESTE EN JEU**.



▶ Les **Marqueurs de zone d'influence** délimitent la **Zone d'influence** lorsque le **Bord d'entrée** ne couvre pas tout le bord de table. Ces marqueurs d'angle en L doivent être placés exactement comme sur la **Carte de déploiement**.



▶ Le **Marqueur du premier joueur** indique l'initiative. Son détenteur choisit qui s'active en premier au début de chaque Phase. Il passe entre les Joueurs durant la partie, généralement quand un Joueur Passe tôt dans une Phase ou quand les Points de victoire sont comptés en fin de Manche.



▶ Les **Marqueurs de BONUS / MALUS** servent à suivre les effets et certains statuts de l'Unité. Les effets positifs utilisent des **Marqueurs de BONUS** (bleus), les effets négatifs des **Marqueurs de MALUS** (rouges).



7.4 UNITÉS DÉTRUITES

Quand la dernière Figurine tombe, l'Unité est Détruite.

Tout Effet, toute Capacité et toute condition affectant l'Unité Détruite prend fin immédiatement. Les Jetons créés par elle sont retirés, sauf s'ils ont **RESTE EN JEU**. Les Effets qu'elle a appliqués à d'autres Unités restent sur celles-ci, sauf indication contraire explicite.

Une Unité Détruite ne peut revenir en jeu, sauf règle spécifique contraire.

CONSEIL D'ABATHUR



Au début, vos ressources sont limitées et le champ de bataille prend encore forme. Une Unité de grande valeur Déployée trop tôt subira un feu nourri avant que vous ayez assez de présence pour la soutenir. À l'inverse, garder trop longtemps des Unités en Réserves gaspille leur potentiel. Commencez par Déployer des Unités peu coûteuses pour Contester les Marqueurs et recueillir des informations, puis Déployez vos Unités de grande valeur aux Manches 2 et 3.

PARTIE 8: SÉQ. DE JEU

Les bases acquises et les troupes rassemblées, le combat commence. Chaque Manche suit une progression simple : déplacement des Unités, tirs, corps à corps féroce et décompte des objectifs. Cette section décrit chaque étape du cycle, de la première action de **Mouvement** au total final des Points de victoire.

8.1 MANCHES/PH.

Une partie dure au plus **5 Manches**. Chaque Manche a quatre Phases, dans cet ordre :

PHASE	NOM	ACTIONS CLÉS
1	Phase de mouvement	Déployer, Mouvement, Se désengager, Attendre
2	Phase d'assaut	Att. à distance, Charge, Course, Attendre
3	Phase de combat	Serrer les rangs, Attaque au CàC
4	Phase de décompte & nettoyage	Contrôler Marqueurs, marquer PtV, nettoyer

8.2 SYSTÈME D'ACTIV.

Durant les Phases 1, 2 et 3, les Joueurs utilisent l'**Activation alternée**. Le détenteur du **Marqueur du premier joueur** décide qui s'active en premier à chaque Phase. Les Joueurs alternent ensuite, activant chacun une Unité par tour. Chaque Unité **Activée** effectue exactement **une** Action disponible durant cette Phase.

***NOTE DU CONCEPTEUR** : le vainqueur du Jet de départage peut donner le **Marqueur du premier joueur** à son Adversaire, parfois à raison. Jouer second en Phase de mouvement force l'Adversaire à engager ses Unités d'abord et permet de réagir. Jouer premier en Phase d'assaut récompense le fait d'avoir **Passé** tôt en Mouvement. Choisir qui commence la Manche 1 avec ce Marqueur est une décision stratégique, pas une formalité.*

8.2.1 PASSER ET INITIATIVE

À tout moment de son tour, le **Joueur actif** peut **Passer** au lieu d'activer une Unité. Il doit Passer s'il n'a plus d'Unité éligible.

Le premier joueur à **Passer** prend le **Marqueur du premier joueur** de la Phase suivante. Après avoir **Passé**, il n'active plus d'Unité durant cette Phase ; l'adversaire termine ses activations.



8.2.2 CHOIX DU PREMIER JOUEUR

Les Joueurs font un Jet de départage (Partie 3.2). Le gagnant attribue le **Marqueur du premier joueur** à un Joueur pour la Manche 1.

***NOTE DU CONCEPTEUR** : faire commencer chaque Unité en Réserves s'écarte volontairement des jeux de figurines traditionnels. Au lieu de Déployer toute l'Armée d'emblée et de figer ses positions avant le premier Jet, les Joueurs développent progressivement leur présence à chaque Manche. Comme dans un jeu de stratégie en temps réel, les premières Manches imposent de choisir quelles Unités engager avec un Ravitaillement limité ; les suivantes punissent une mauvaise gestion de ces choix. Cela réduit aussi le problème fréquent des frappes alpha au tour 1.*

8.3 DÉPLOIEMENT ET RÉSERVES

Aucune Unité ne commence sur le champ de bataille. Toutes celles de la **Liste d'armée** commencent en **Réserves**. Faites-les entrer en Phase de mouvement selon le Ravitaillement disponible.

8.3.1 RÉSERVE DE RAVIT.

Les Renforts n'arrivent pas ensemble : les conduits de transfert mettent du temps à se stabiliser, les Dominants exigent des couloirs de vol et les Transports attendent leur créneau d'approche orbitale.

La **Réserve de ravitaillement** est la capacité totale d'un commandant à tout instant ; elle augmente à mesure que la logistique rejoint le front.

▶ **Manche 1 :** la **Réserve de ravitaillement** égale le Ravitaillement initial de la **Carte de mission**.
▶ **Manches suivantes :** elle augmente de l'**Escalade du ravitaillement** à chaque Manche.
▶ **Manche finale :** à la dernière Manche (définie par la Carte de mission), elle devient illimitée. Toutes les Unités en **Réserves** peuvent être Déployées sans restriction de Ravitaillement, selon l'alternance normale des Activations.
▶ **Limite absolue :** le **Ravitaillement actuel total** des Unités sur table ne peut **jamais** dépasser la Réserve de ravitaillement.



8.3.2 RAVITAILLEMENT DISPO.

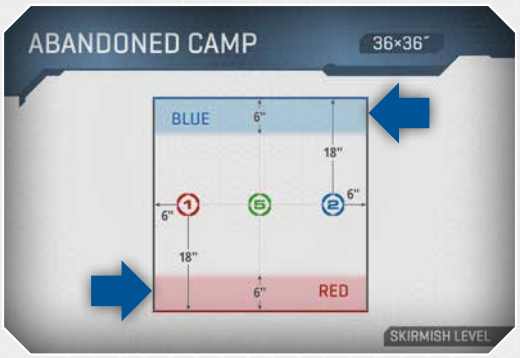
Les ressources d'un commandant sont limitées. Chaque escouade puise dans les mêmes réserves de munitions, de bande passante et de commandement. Les ressources engagées déterminent ce qui reste disponible. Maîtriser l'écart entre l'engagé et le disponible distingue une montée en puissance mesurée d'une armée qui culmine trop tôt.

Ravitaillement disponible = Réserve de ravitaillement actuelle – Ravitaillement actuel total des Unités Amies déployées.

Une Unité ne peut être mise en jeu que si sa **Valeur de ravitaillement actuelle** ne dépasse pas le **Ravitaillement disponible**. Les Unités Détruites ou affaiblies par des pertes libèrent du Ravitaillement disponible pour de nouvelles arrivées.

8.3.3 RESTRICTIONS DE DÉPLOIEMENT

Quand une Unité arrive des **Réserves**, elle ne peut pas achever son arrivée durant cette Activation dans la **Zone d'influence** adverse. Cette restriction vaut pour toute arrivée : depuis un bord, via un Prisme de transfert ou par Invocation. De plus, une Unité ne peut jamais terminer une Action **Déployer Hors cohésion**. Si toutes ses Figurines ne peuvent pas être placées légalement en maintenant la **Cohésion**, elle ne peut pas être Déployée à cet endroit.



Zone d'influence : voir la Carte de déploiement.

8.4 PHASE 1 : MVT

Le terrain évolue sans cesse, avant même le premier tir. Les escouades se retranchent, les renforts affluent du ciel et les Unités épuisées se replient. Durant la Phase de mouvement, le champ de bataille change tandis que le commandement décide où auront lieu les combats.

Au début de la Phase de mouvement :

▶ Résolvez toutes les capacités « **Début de la Manche** ». Si les deux Joueurs ont des effets, le premier Joueur résout les siens d'abord. Un Joueur ayant plusieurs effets « Début de la Manche » choisit leur ordre. Résolvez entièrement chaque effet avant le suivant.
▶ Vérifiez le **Ravitaillement disponible** de tous les Joueurs.

8.4.1 ACTIV.

Les ordres viennent un par un. Une escouade avance, prend position et l'**Ennemi** réagit. Chaque Activation engage.

Tour du **Joueur actif** : choisissez-en une :

▶ **Activez une Unité sur le champ de bataille sans Marqueur d'activation : Mouvement, Attendre ou Se désengager.**
▶ **Activez une Unité en Réserves sans ce Marqueur : Déployer pour entrer sur le champ de bataille.**

Après action : **Marqueur d'activation, face Mouvement** près de l'Unité.



8.4.2 PASSER

Le premier Joueur à **Passer** prend le **Marqueur du premier joueur** pour la Phase 2. Placez des **Marqueurs d'activation** (face Mouvement) près des Unités **Amies** déployées non activées.

8.5 ACT. PHASE MVT

8.5.1 ATTENDRE

L'Unité n'agit pas. Placez un Marqueur d'activation à côté d'elle.

L'Unité compte comme Activée pour la Phase en cours.

8.5.2 MVT

Une Unité **Non engagée** change de position sur le champ de bataille.

8.5.3 RÉSOLUTION DU MVT

Quand une règle ordonne à une Unité un **Mouvement**, une **Course** ou un autre déplacement normal, procédez ainsi :

ÉTAPE 1 - FIGURINE MENEUSE

▶ Choisissez une **Figurine meneuse** et déplacez-la jusqu'à la **Vitesse** de l'Unité (valeurs de Vitesse séparées : Partie 5.1). Mesurez le trajet réel.
▶ Elle peut traverser les Figurines **Amies** de sa propre Unité.
▶ Elle ne peut **pas** traverser les Figurines **Ennemies** ni Amies d'autres Unités. Les Figurines **Terrestres** peuvent traverser le socle d'une Figurine **Volante** comme s'il n'existait pas, et inversement.
▶ La Figurine meneuse **ne peut pas** traverser un Terrain de **Taille 2** ou plus.
▶ Suivez les règles de **Dégagement** (Partie 4.6).

▶ La **Figurine meneuse ne peut pas** changer de Niveau sans passer par un **POINT D'ACCÈS**.
▶ La **Figurine meneuse** ne peut **pas** finir en chevauchant du Terrain ou un autre socle.
▶ Tout le socle de la **Figurine meneuse** doit finir sur le champ de bataille.
▶ Elle ne peut finir **Dans un rayon de 1"** (**Portée d'engagement**) d'une Unité **Ennemie Terrestre**.
▶ Aucune partie du socle ne peut parcourir plus que la **Vitesse** de l'Unité.



CONSEIL D'ABATHUR



***Passer** tôt en Phase de mouvement peut changer la partie. Le premier joueur qui Passe prend le **Marqueur du premier joueur** pour la Phase d'assaut et tire en premier. Si vos Unités clés sont déjà en place ou si vous n'avez plus rien à Déployer, Passez aussitôt. Vous obtenez ainsi une information parfaite en observant les Activations adverses. Cependant, agir trop tôt peut faire manquer des occasions de manœuvrer : il faut sans cesse arbitrer entre information et flexibilité.*



LA FIGURINE MENEUSE REJOINT SA NOUVELLE POSITION

*Dans cet exemple, le Joueur Terran choisit une **Figurine meneuse** et la déplace jusqu'à la **Vitesse** de l'Unité, soit 4". Il place ensuite les autres Figurines en **Cohésion** : elles doivent être **Entièrement dans un rayon de 3"** de la Figurine meneuse et pouvoir tracer jusqu'à elle un **Lien de cohésion** valide.*

ÉT. 2 - AUTRES FIGURINES

▶ Prenez les Figurines restantes et placez-les **en cohésion** (Partie 4.4) autour de la **Figurine meneuse**.
▶ Elles sont placées, pas déplacées : elles peuvent ignorer les obstacles intermédiaires. Elles **doivent** toutefois finir à une position légale : socles sans chevauchement et entièrement sur le champ de bataille, et ne pas finir **Dans un rayon de 1"** d'une Unité **Ennemie**.

INTERACTIONS TERRAIN

▶ **Taille 0 et Taille 1** : passage libre. **Impossible** de finir le Mouvement en chevauchant l'empreinte du Terrain.
▶ **Herbe (Taille 2 - cas spécial)** : consultez le mot-clé **HERBE** (Partie 11). L'Herbe ne bloque pas le Mouvement, mais bloque la **Ligne de vue** selon les règles de Couvert (Partie 7.1.1). Si le trajet de la **Figurine meneuse** la traverse ou si une Figurine finit dessus, retirez aussitôt cet élément d'Herbe jusqu'à la fin de la bataille.
▶ **Unités Volantes** : survoler l'Herbe ne la détruit pas ; les Figurines passent au-dessus. Si une Figurine d'une Unité **Volante** finit dessus, retirez l'Herbe normalement.
▶ **Taille 2 et plus** : passage impossible.

ÉLÉVATION

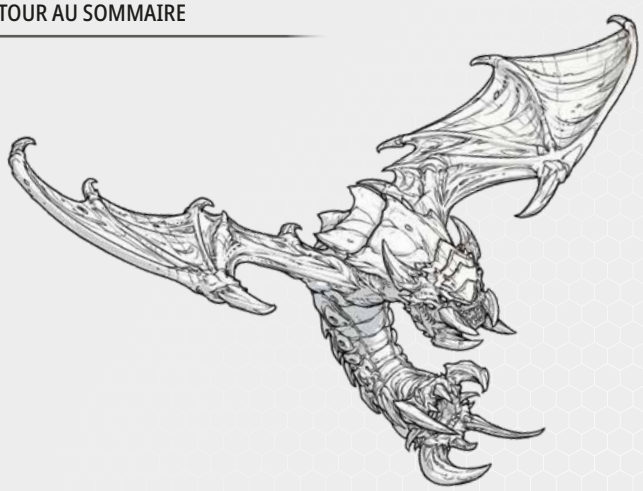
Figurines sur l'un des trois Niveaux :
▶ **NIVEAU DU SOL** : directement sur le tapis de jeu.
▶ **NIVEAU INTERMÉDIAIRE** : sur un Terrain horizontal de **Taille 1 ou 2**.
▶ **NIVEAU SUPÉRIEUR** : sur un Terrain horizontal de **Taille 3** ou plus.

Une Figurine est sur un Niveau d'élévation si son socle s'y trouve. Si son socle couvre plusieurs niveaux, considérez qu'elle se tient sur le plus élevé.

Les **POINTS D'ACCÈS** relient différents niveaux d'élévation. Les Figurines ne changent de niveau qu'en passant par un **POINT D'ACCÈS** (échelle, portail ou porte). Les liens de cohésion **peuvent** traverser les POINTS D'ACCÈS.

Les **RAMPES** sont du Terrain de **Taille 1** au **NIVEAU INTERMÉDIAIRE**. Une Figurine placée n'importe où sur leur surface est à ce Niveau. Les Figurines ne les traversent pas librement : elles entrent et sortent seulement par leurs deux **POINTS D'ACCÈS** (un en bas, un en haut) et peuvent terminer leur Mouvement dessus.





MOUVEMENT EN VOL

Les Unités avec l'**Attribut de combat Volante** ignorent les restrictions normales de Mouvement. La **Figurine meneuse** va directement d'un point à l'autre, ignorant Terrain et Figurines intermédiaires. Les autres Figurines peuvent traverser le socle d'une Figurine **Volante** comme s'il n'existait pas.

Unités Volantes et Portée d'engagement :

▶ Une Unité **Volante** peut finir son Mouvement au **Contact socle à socle** avec des Unités **Terrestres**, et inversement : les Figurines Volantes ne sont **jamais Engagées** et cette proximité n'affecte pas la capacité d'agir des Unités.
▶ Les Figurines Volantes ne sont jamais **Engagées** (Partie 7.2.1). Une Unité Volante **doit** finir son Mouvement à au moins 1" de toutes les Unités **Ennemies Volantes**.

8.5.4 SE DÉSENG.

La manœuvre la plus difficile pour une escouade est de battre en retraite sous un feu nourri. Perdre l'initiative sur une position clouée exige sang-froid, discipline, rapidité et assez de puissance de feu pour tenir les poursuivants à distance.

Une Unité **Engagée** se retire du corps à corps.

▶ Déplacez-la selon les règles normales de **Mouvement** (Partie 8.5.3).
▶ Toute Figurine qui ne peut pas finir strictement hors de la **Portée d'engagement** de toutes les Unités **Ennemies** est aussitôt retirée et considérée Détruite. Les autres Figurines ayant quitté la Portée d'engagement ne sont pas affectées, et l'Unité continue avec ses Figurines restantes.
▶ Si la **Figurine meneuse** ne peut pas finir hors de la Portée d'engagement de toutes les **Unités Ennemies**, l'action **Se désengager** échoue. L'Unité ne bouge pas, la Figurine meneuse est retirée et son Activation prend fin.
▶ Une Unité qui **Se désengage ne peut pas** effectuer d'**Attaque à distance** ni de **Charge** à la Phase d'assaut suivante, sauf si sa **Valeur de ravitaillement actuelle** dépasse le Ravitaillement combiné de tous les Ennemis avec lesquels elle était **Engagée**.

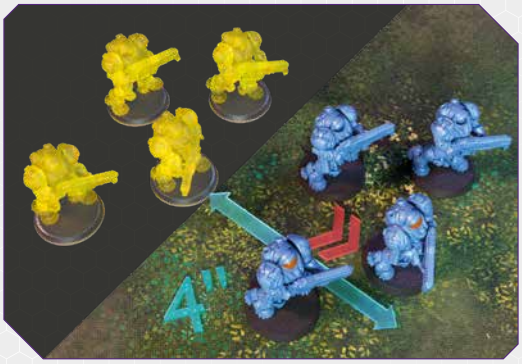
***NOTE DU CONCEPTEUR** : l'exception de Masse tactique à la pénalité de **Se désengager** empêche de petites Unités-écrans de bloquer indéfiniment une force bien plus grande et précieuse. Un petit groupe de Zerglings ne devrait pas pouvoir retenir sans fin un Char de siège au corps à corps. Si l'Unité qui se désengage a nettement plus de masse que l'adversaire, elle peut Se désengager tout en restant pleinement efficace. Paradoxalement, les Unités qui ralentissent l'**Ennemi** peuvent difficilement l'arrêter complètement.*

8.5.5 DÉPLOYER

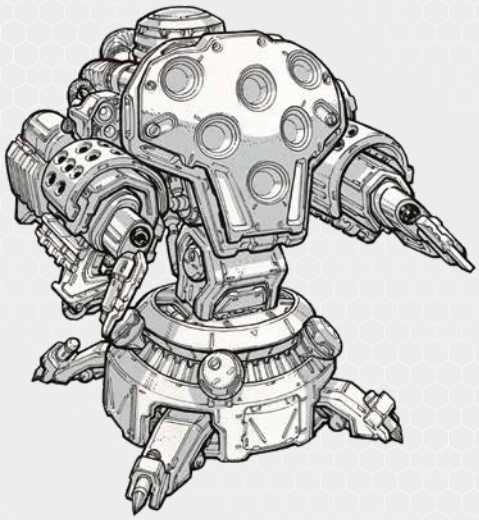
Dès que les bottes touchent terre, impossible de reculer. Un Déploiement bien choisi peut renverser un flanc ; mal choisi, il jette les Renforts dans le broyeur.

Une Unité des **Réserves** entre en jeu.

▶ Vérifiez que la **Valeur de ravitaillement actuelle** tient dans le **Ravitaillement disponible**.
▶ Placez la **Figurine meneuse** au contact du **Bord d'entrée**, hors du champ de bataille, puis déplacez-la jusqu'à la **Vitesse** de l'Unité selon les règles du **Mouvement** standard (Partie 8.5.3).



▶ Traitez le **Bord d'entrée** comme le socle d'une **Figurine meneuse**, puis déplacez cette Figurine jusqu'à la Vitesse de l'Unité selon les règles normales de **Mouvement** (Partie 8.5.3).
▶ La Figurine meneuse entre en premier. Placez le reste de l'Unité **en cohésion**.
▶ L'Unité **ne peut pas** finir son Activation dans la **Zone d'influence** ennemie.
▶ Elle ne peut jamais terminer une Action **Déployer Hors cohésion**. Si toutes ses Figurines ne peuvent pas être placées légalement en maintenant la **Cohésion**, elle ne peut pas être Déployée ici.



UNITÉS RENVOYÉES EN RÉSERVES

Certaines règles retirent l'Unité du champ de bataille et la renvoient en **Réserves**. Elle n'est pas Détruite : elle a quitté le champ de bataille. Quand elle retourne en Réserves, son **Ravitaillement actuel** est libéré et le **Ravitaillement disponible** est recalculé dès cet instant.

L'Unité conserve tout l'équipement qu'elle avait en quittant le champ de bataille. Les **Dégâts** consignés par son **Marqueur de dégâts** avant son retrait restent sur elle. Quand elle est redéployée, elle conserve ces Dégâts.

Tout Bonus, Malus ou Effet de mission d'une durée « jusqu'à la **Fin de la manche** », ainsi que tout Effet similaire, reste sur l'Unité. Le temps ne s'arrête pas parce qu'elle a quitté le champ de bataille. Si un Effet devait expirer durant le Nettoyage et la remise en état (Partie 8.9.5), il expire, que l'Unité soit sur table ou non.

Dans les **Réserves**, l'Unité conserve toutes ses Capacités **actives**, **passives** et **de réaction**, mais aucune ne fonctionne. Elles ne peuvent être déclenchées, ne produisent aucun effet et ne peuvent payer de coût ni répondre à un événement. Elles sont sur la carte, pas sur le champ de bataille. Quand l'Unité se redéploie, toutes reprennent aussitôt, sauf indication contraire explicite.

Cependant, les Jetons et Marqueurs laissés par l'Unité sur le champ de bataille sont retirés, sauf s'ils ont le mot-clé **RESTE EN JEU**.

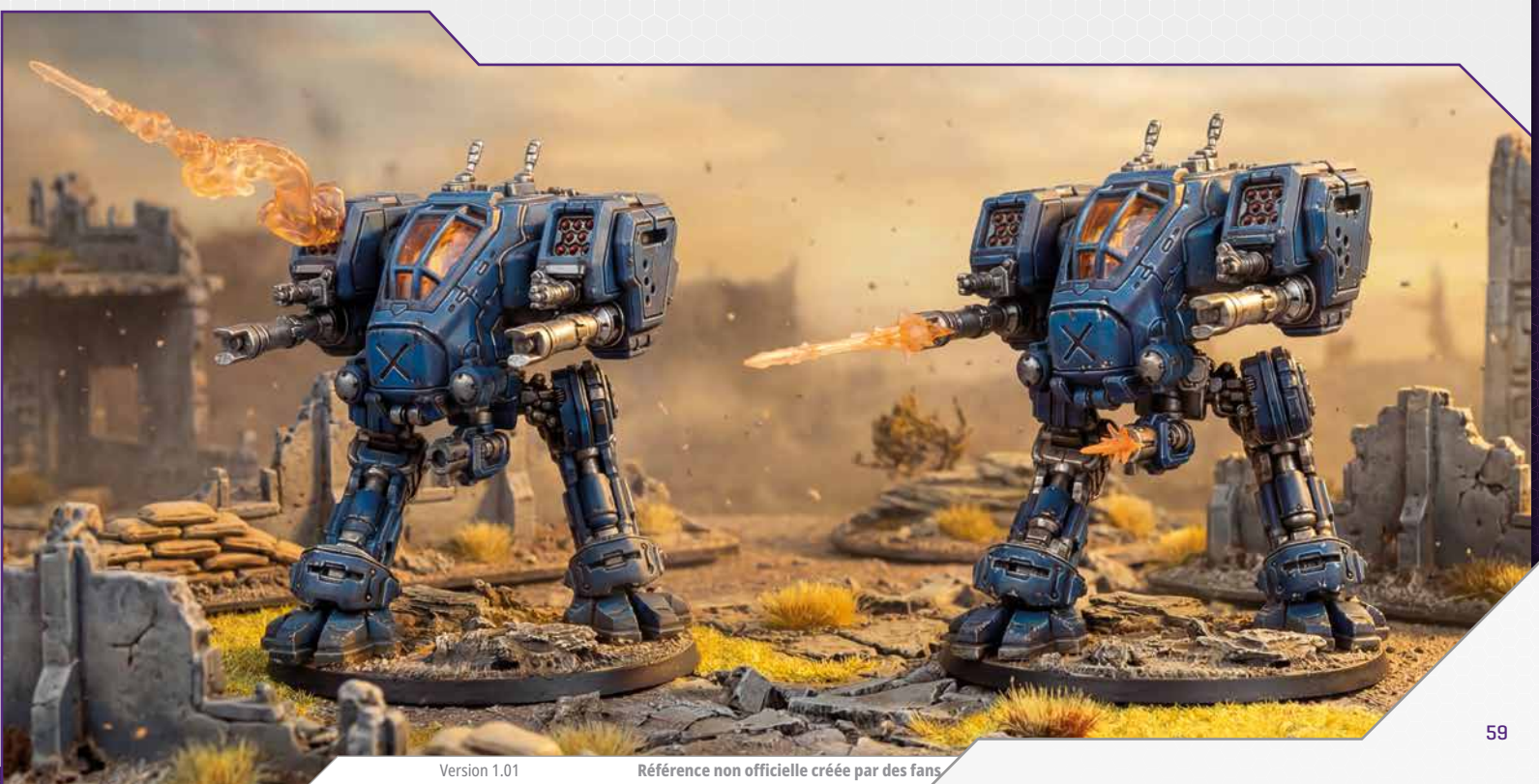
Si l'Unité a été **Activée** durant la Phase actuelle, elle reste Activée après son retour en **Réserves** et ne peut plus agir durant cette Phase.

8.6 PHASE 2 : ASSAUT

C'est ici que la ligne finit par céder. Les Fusils Gauss crépitent dans les couloirs de tir, les obus de siège passent au-dessus des barricades et les Zélotes parcourent les derniers mètres dans un ultime assaut. La Phase d'assaut est celle des **Dégâts** : les **Attaques à distance** déchiquettent les Unités exposées et les **Charges** frappent les défenseurs mal placés.

8.6.1 ACTIV.

Au tour du **Joueur actif**, activez une Unité avec un **Marqueur d'activation** (face Mouvement) et choisissez : **Course**, **Attendre**, **Charge** ou **Attaque à distance**. Après l'Action, placez près d'elle un Marqueur d'activation (face Assaut). Les Unités en **Réserves** ne peuvent pas agir durant cette Phase.



CONSEIL D'ABATHUR



*Courir en Phase d'assaut est un outil trop peu utilisé par les débutants. Si votre Unité ne peut atteindre une Cible utile par **Attaque à distance** ou **Charge**, ne gaspillez pas son Activation à Attendre. Utilisez la Course pour vous rapprocher en vue de la Manche suivante, rejoindre un **Marqueur de mission** ou vous replier derrière un Couvert avant la riposte **Ennemie**. Deux Mouvements sur deux Phases (Mouvement en Phase 1 puis Course en Phase 2) couvrent deux fois plus de terrain qu'un seul et peuvent faire la différence entre contester un objectif et laisser l'Adversaire marquer sans opposition.*

8.6.2 PASSER

Le premier Joueur à **Passer** prend le **Marqueur du premier joueur** pour la Phase 3. Placez les **Marqueurs d'activation** (face Assaut) près des Unités non activées.

8.7 ACTIONS PH. ASSAUT

8.7.1 CRS.

Parfois, la meilleure utilisation de l'Activation d'une Unité consiste à ne pas combattre. Une escouade se repositionnant pour prendre un Marqueur à la Manche suivante, une force de flanc se rapprochant avant une Charge décisive ou une Unité écran quittant une position exposée sont autant de raisons valables de renoncer à toute une Activation de Phase d'assaut sans tirer.

Une Unité **Non engagée** traverse le champ de bataille selon les règles de Mouvement (Partie 8.5.3). La procédure est celle d'un **Mouvement** en Phase de mouvement :

Désignez une **Figurine meneuse**, déplacez-la jusqu'à la **Vitesse** de l'Unité et placez les autres Figurines **En cohésion**. Toutes les restrictions s'appliquent, dont le Dégagement (Partie 4.6) et l'interdiction de finir **dans** la **Portée d'engagement** d'Unités **Ennemies**.

8.7.2 ATTENDRE

L'Unité n'effectue aucune action. Placez un **Marqueur d'activation** (face Assaut).

8.7.3 ATT. À DISTANCE

Le feu est le langage de la Phase d'assaut. Une rafale de Fusils Gauss fauche une Unité traversant un terrain découvert. Une salve d'épines d'Hydralisks cloue derrière un mur une escouade qui avance. Un obus de Char de siège tombe au milieu de fantassins et les disperse. Toute Arme à distance peut bouleverser l'affrontement avant que l'Ennemi n'approche, mais seulement si le tir vise la bonne Cible, au bon moment, avec la bonne Arme.

Une Attaque à distance se résout en deux étapes. D'abord, l'attaquant choisit une Cible valide et lui attribue des Armes. Ensuite, les dés suivent trois Réserves : **Réserve d'attaque**, **Réserve d'armure**, puis **Réserve de dégâts** ; chaque étape permet aux deux camps d'agir sur le résultat. Une Unité avec plusieurs profils d'Armes peut répartir ses tirs entre plusieurs Cibles, chaque Arme formant une Salve distincte.

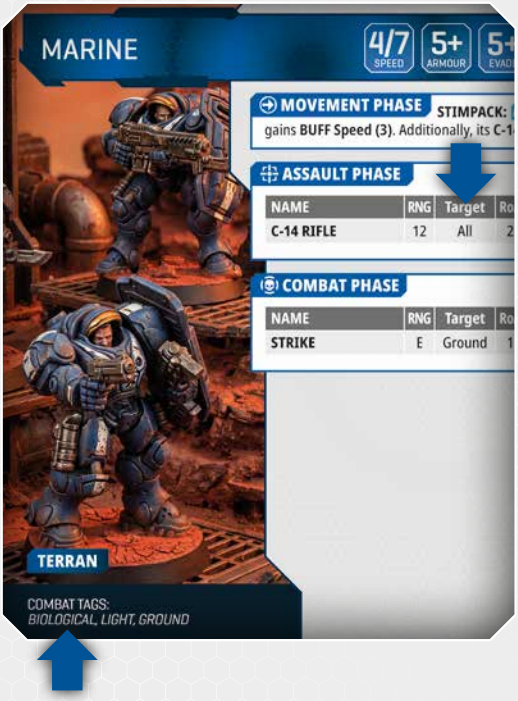
1. CIBLE ÉLIGIBLE

Une Cible valide **doit** remplir tous les critères suivants :

▶ Au moins une Figurine **Visible** de l'Unité ciblée est **Dans un rayon de** la **Portée** maximale de l'Arme. Mesurez du socle de l'attaquant à celui de la Cible.



▶ Seules les Figurines **à Portée** d'au moins une Figurine Visible de l'Unité cible ajoutent des dés au Jet d'attaque.
▶ L'**Attribut de combat** de la cible correspond au ciblage de l'arme (**Terrestre**, **Volante** ou **Toutes**).

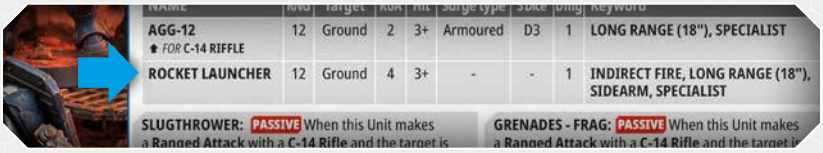


▶ **Statut d'engagement** : une Unité attaquante **Non engagée** ne peut cibler une Unité Engagée, sauf Débordement d'Arme à gabarit (Partie 8.7.6). Une Unité attaquante **Engagée** ne peut cibler que les Unités avec lesquelles elle l'est.

***NOTE DU CONCEPTEUR** : si une Salve Détruit l'Unité Ennemie avec laquelle votre Unité Amie était Engagée, celle-ci devient immédiatement Non engagée, sauf si elle reste Engagée avec un autre Ennemi. Les Salves restantes peuvent cibler librement.*

2. CHOIX DES ARMES ET DES SALVES

Chaque Figurine tire avec une de ses Armes disponibles en Phase d'assaut. Toutes les Figurines utilisant le même **Profil d'Arme** doivent viser la même Cible : le joueur ne peut pas répartir les tirs d'un profil. Une Salve regroupe toutes les Figurines tirant avec la même Arme sur la même Cible. Cette règle vaut aussi pour les Armes avec **ARME D'APPOINT** : toutes les Figurines utilisant le même profil avec ARME D'APPOINT doivent cibler la même Unité, qui peut différer de la Cible des autres Armes de l'Unité.



NAME	RNG	Target	ROA	HIT	Surge Type	Shock	DMG	Keywords
AGG-12 ⬆ *FOR* C-14 RIFFLE	12	Ground	2	3+	Armoured	D3	1	LONG RANGE (18"), SPECIALIST
ROCKET LAUNCHER	12	Ground	4	3+	-	-	1	INDIRECT FIRE, LONG RANGE (18"), SIDEARM, SPECIALIST

SLUGTHROWER: PASSIVE When this Unit makes a Ranged Attack with a C-14 Rifle and the target is

GRENADES - FRAG: PASSIVE When this Unit makes a Ranged Attack with a C-14 Rifle and the target i

CONSEIL D'ABATHUR



*La séquence des Salves offre un léger avantage. En déclarant et résolvant chaque Salve séparément, utilisez la première Salve pour affaiblir ou éliminer la Cible, puis adaptez la seconde Salve au résultat. Si votre Unité a deux Profils d'arme, commencez par celui qui éliminera le plus probablement l'**Ennemi Blessé**. En cas de réussite, le second peut viser un nouvel Ennemi. Si vos Figurines ont la même Arme, elles doivent tirer sur la même Cible. Lors de la Composition d'armée, les Unités à un seul Profil puissant privilégient les **Dégâts** mais sont moins flexibles ; celles à plusieurs Profils répartissent mieux leurs tirs entre plusieurs Cibles.*

Une Unité avec plusieurs Profils d'arme peut tirer sur différentes Cibles, résolues en Salves distinctes.

RETIRER DES DÉS : quand une **Capacité spéciale** réduit le nombre de dés d'une Salve, le Joueur qui contrôle l'Unité résolvant cette Capacité choisit les dés retirés.

SÉQUENCE DES SALVES : déclarez la Cible d'une Salve, résolvez-la entièrement, puis déclarez la Salve suivante. Ne déclarez pas toutes les Cibles à la fois.

8.7.4 RÉSOLUTION D'ATTAQUE À DISTANCE

Chaque attaque fait passer les dés par trois réserves : ils commencent dans la **Réserve d'attaque**, passent par la **Réserve d'armure** et finissent dans la **Réserve de dégâts**. Ceux qui subsistent infligent des pertes.

RÉSERVE D'ATTAQUE. Générez pour chaque Figurine attaquante autant de dés que sa **Cadence d'attaque (CdA)**. Lancez-les contre le **Toucher** de l'Arme. Tout dé égal ou supérieur réussit : placez-le dans la **Réserve d'armure**. Défaussez les échecs.

RÉSERVE D'ARMURE. Le défenseur lance tous ses dés contre l'**Armure** de l'Unité ciblée. Chaque dé égalant ou dépassant cette valeur réussit : défaussez-le. Déplacez tous les échecs vers la **Réserve de dégâts**. Certains effets ignorent ce Jet : les dés retirés de la **Réserve d'armure** par Déferlement ou **COUP CRITIQUE** vont directement dans la Réserve de dégâts sans **Jet d'armure**.

RÉSERVE DE DÉGÂTS. Chaque dé restant inflige des **Dégâts** égaux à la caractéristique de Dégâts de l'Arme. Si l'Unité ciblée a droit à un **Jet d'esquive**, le défenseur lance tous ces dés contre son **Esquive** avant d'appliquer les Dégâts. Chaque dé égalant ou dépassant cette valeur réussit et est défaussé. Les dés restants infligent leurs Dégâts normalement.



***NOTE DU CONCEPTEUR** : si les dés d'une Salve ont différents Modificateurs, lancez-les séparément. Cela reste une seule Salve.*

Résolvez les Salves dans l'ordre :

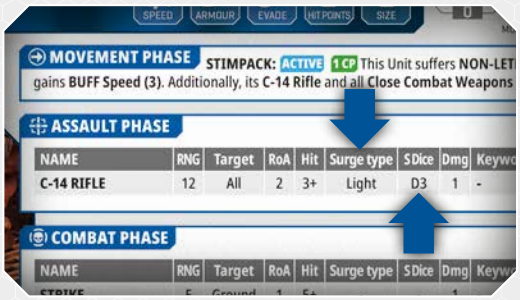
1. JET POUR TOUCHER

▶ Pour chaque attaquant ayant une Cible éligible, ajoutez sa **CdA** en dés à la **Réserve d'attaque**.
▶ Si l'Arme a un **Dé de déferlement**, ajoutez un **Dé de déferlement** d'une autre couleur. Sinon, le Résultat de déferlement vaut 0.
▶ Lancez les Dés d'attaque. Chaque résultat atteignant le **Toucher** réussit et passe dans la **Réserve d'armure**.



2. RÉSOLVEZ LE DÉFERLEMENT

▶ Vérifiez si l'**Attribut de combat** de l'Unité ciblée correspond au **Type de déferlement** de l'Arme. Sinon, ignorez le résultat du **Dé de déferlement** et défaussez-le. Aucun dé ne quitte la **Réserve d'armure**.
▶ S'il correspond, déplacez autant de dés que le **résultat du Dé de déferlement** depuis la Réserve d'armure vers la **Réserve de dégâts**. Ils ignorent entièrement l'**Armure**. Le Déferlement ne déplace **jamais** plus de dés que la Réserve d'armure n'en contient.



3. JETS D'ARMURE

▶ Le défenseur lance toute la **Réserve d'armure**.
▶ Résultats au moins égaux à l'**Armure** : **réussite**, écartez le dé.
▶ Résultats inférieurs : **échec**, déplacez le dé dans la **Réserve de dégâts**.



4. JETS D'ESQUIVE

N'effectuez cette étape que si l'Unité Cible est éligible :

▶ Une **Capacité spéciale** ou un mot-clé accorde un **Jet d'esquive**.
▶ La Cible est **Engagée** et subit des **Dégâts** d'une **Attaque à distance**.

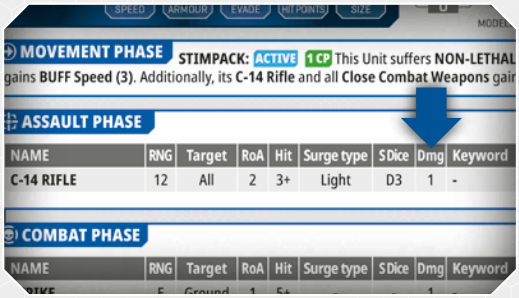
S'il y a droit, le défenseur lance la **Réserve de dégâts**. Tout résultat supérieur ou égal à l'**Esquive** de l'Unité est une **réussite** : retirez ce dé. Les dés restants sont des **Dégâts** confirmés.



5. RÉSOUDRE DÉGÂTS ET PERTES

Sans dé dans la **Réserve de dégâts**, ignorez cette phase.

▶ Multipliez les dés de la **Réserve de dégâts** par les **Dégâts** de l'Arme.



▶ Ajoutez tous les **Dégâts** déjà accumulés lors d'Attaques antérieures de cette Manche ou des précédentes, indiqués par un **Marqueur de dégâts**. Ce total est le **Total des dégâts**.
▶ Appliquez toute Compétence spéciale qui réduit le Total des dégâts.
▶ Retirez les pertes Figurine par Figurine. Le Joueur défenseur retire les Figurines de l'Unité Cible selon ces règles :

- L'attaque **ne peut pas** retirer plus de Figurines que l'Unité cible n'en compte de **Visibles**.
- Tant que le Total des dégâts atteint ou dépasse les PV d'une Figurine, retirez une Figurine Visible et réduisez le Total des dégâts de ses PV. Répétez.
- Si toutes les Figurines Visibles sont Détruites, défaussez le Total des **dégâts** restant : il ne passe pas aux Figurines non Visibles.
- Si le Total des dégâts restant ne peut pas Détruire la prochaine Figurine Visible, notez-le avec un **Marqueur de dégâts** (p. ex. un D6 près de l'Unité).

CONSEIL D'ABATHUR



*Le Déferlement est une source de Dégâts très efficace : les **Dés de déferlement** contournent tous les Jets d'armure. Avant de tirer, vérifiez que le **Type de déferlement** de l'Arme correspond à l'Attribut de combat de la Cible. Un Déferlement anti-**Terrestre** sur une Cible Terrestre peut doubler ou tripler les **Dégâts** par rapport à un tir sur une Cible **Volante** avec la même Arme. En constituant votre Armée, choisissez des Armes dont les **Types de déferlement** correspondent aux Attributs de combat probables.*

RÉSO. DÉGÂTS DES ATTAQUES À DISTANCE



***Dans cet exemple**, seuls les Marines A peuvent être retirés comme pertes. Le Marine B est **Dans un rayon de 1"** du Terrain et remplit les conditions du **Couvert direct**. La **Ligne de vue** étant bloquée, le Marine B n'est pas **Visible** pour l'Unité attaquante.*

8.7.5 RETIRER DES FIGURINES DES UNITÉS ENGAGÉES

Lorsque l'Unité Cible est **Engagée**, ignorez les règles normales de Visibilité.

Chaque fois qu'une Unité **Engagée** subit des pertes, quelle qu'en soit la source, ignorez les règles normales de Visibilité et appliquez cet ordre de priorité.

Le Joueur défenseur **doit** retirer les pertes dans cet ordre strict : **Priorité 1** : Figurines **hors de** la **Portée d'engagement** de toute Unité **Ennemie**.

Priorité 2 : Figurines **Dans un rayon de** la **Portée d'engagement**, mais pas en **Contact socle à socle**. **Priorité 3** : Figurines en Contact socle à socle avec une Figurine **Ennemie**. Aux Priorités 2 ou 3, le défenseur **ne peut pas** choisir une Figurine si son retrait fait cesser l'Unité d'être **Engagée** avec une Unité Ennemie précise, tant qu'une autre perte valide existe dans une priorité quelconque.

***NOTE DU CONCEPTEUR** : la priorité des pertes d'une Unité **Engagée** empêche le défenseur de retirer les Figurines qui lui permettraient de fuir un Engagement gênant. Sans elle, il pourrait absorber les **Dégâts** d'un tir en retirant la seule Figurine qui le maintient dans un corps à corps difficile, offrant ainsi à l'**Ennemi** une Action **Se désengager** gratuite. Cette priorité force les tirs à éliminer d'abord les Figurines extérieures, protégeant le cœur de la mêlée jusqu'au retrait des Figurines Engagées.*

RÉSOLUTION DES DÉGÂTS DES UNITÉS ENGAGÉES



***Dans cet exemple**, la Figurine B **ne peut pas** être retirée d'abord (Priorité 2), car cela romprait l'Engagement des Zélotes avec l'Hydralisk. Lorsqu'il ne reste qu'une perte valide, le Joueur qui les contrôle choisit le dernier A ou B.*

CONSEIL D'ABATHUR



*Les Armes à gabarit exigent un placement précis. Un Gabarit d'explosion bien utilisé peut toucher deux ou trois Unités à la fois, générant des Salves de Débordement en plus des **Dégâts** principaux. Profitez des tours où l'**Ennemi** regroupe plusieurs Unités autour d'un même Terrain ou **Marqueur de mission**. Les Gabarits lance-flammes ont une Portée moindre, mais touchent presque toujours tout ce qui est **Dans un rayon de** leur cône : ils excellent contre les Unités de mêlée regroupées. Face à une Armée axée sur les Gabarits, étendez vos Unités au maximum de leur **Cohésion** et évitez d'en rassembler trop sur un seul objectif.*

8.7.6 ARMES À GABARIT

GAB. EXPLOSION (BT)/GAB. LANCE-FLAMMES (FT)

1. ALIGNEMENT

▶ **GE :** le Gabarit **doit** couvrir autant que possible le socle de la Figurine Cible. Le centre de ce socle est le **Point cible**.
▶ **GLF :** l'extrémité étroite doit toucher le bord du socle attaquant et viser la Cible. Le centre du socle ciblé est le Point cible.
▶ Les Gabarits n'affectent que les Figurines au **même Niveau d'élévation** que le Point cible.
▶ Les Figurines **Volantes** n'occupent aucun Niveau pour les Gabarits. Un Gabarit au **NIVEAU DU SOL** ne les affecte pas et ne peut être placé à leur Niveau, sauf si l'Arme a Cible : TOUTES ou Cible : Volante.

2. DÉCLARATION CIBLES

Appliquez l'éligibilité normale des Cibles (Partie 8.7.3), avec cette exception : choisissez une Unité **Ennemie** comme Cible primaire ; toutes ses Figurines couvertes par le Gabarit forment la Cible principale. Toute autre Figurine (**Amie ou Ennemie**) couverte est résolue par **Débordement**, si elle partage le Niveau d'élévation et l'Attribut de combat de la Cible primaire.

3. DÉTERM. TOUCHES

Une Figurine est affectée si toutes les conditions suivantes sont remplies :

▶ Socle partiellement/entièrement couvert par le Gabarit.
▶ Elle est au même Niveau que le **Point cible** déclaré.
▶ La ligne du **socle de la Figurine Cible** (BT) ou du **socle de la Figurine attaquante** (FT) vers son socle n'est pas bloquée par un Terrain (**Taille 2+**).
▶ Son type est éligible : un gabarit **Terrestre** n'affecte pas les Figurines **Volantes**, même couvertes.

4. CRÉER LA RÉSERVE D'ATTAQUE

▶ **Cible principale** : générez autant de Dés d'attaque que de Figurines Affectées dans l'Unité ciblée, plus les modificateurs de Cadence d'attaque de l'Arme.
▶ **Débordement (Salves distinctes par Unité)** : générez autant de Dés d'attaque que de Figurines Affectées dans cette seule Unité. N'appliquez ni modificateur de Cadence d'attaque ni Déferlement.

5. RÉSOLUTION

▶ Faites le Jet pour Toucher normal avec les Dés d'attaque de la Salve. Tout résultat atteignant le Toucher de l'Arme réussit et passe dans la **Réserve d'armure**.
▶ Ne lancez pas de **Dé de déferlement**. Pour la Cible principale, le Résultat du déferlement égale ses Figurines affectées. Le Débordement n'en génère pas.
▶ Si l'**Attribut de combat** correspond, appliquez normalement l'efficacité du Déferlement à la Cible principale, jamais au **Débordement**.

***Dans cet exemple**, un Char de siège effectue une **Attaque à distance** contre une **Unité** de Zerglings avec un **Gabarit d'explosion (BT)**. Le Gabarit doit recouvrir au maximum le socle de la Figurine ciblée. Il recouvre aussi partiellement le socle d'un autre Zergling de la même Unité, qui est donc affecté au titre de la **Cible principale**. Enfin, il recouvre partiellement une Figurine Cafard d'une autre Unité : elle est aussi affectée et résolue comme **Débordement**. »*

EMPLOI GAB. D'EXPLOSION





***Dans cet exemple**, un Flammeur effectue une **Attaque à distance** contre une Unité de Zerglings avec un **Gabarit lance-flammes (FT)**. L'extrémité étroite du Gabarit doit toucher le bord du socle de la Figurine attaquante et viser la Cible. Le Gabarit couvre partiellement les socles de deux Zerglings de la même Unité : tous deux sont Affectés dans la Cible principale.*

8.7.7 CHARGE

Les derniers mètres sont les plus longs. Une escouade en Charge traverse le terrain découvert, avec pour seuls remparts face à l'**Ennemi** sa vitesse, son agressivité et l'espoir des dés.

Une Unité **Terrestre Non engagée** entre dans la Portée d'engagement d'Unités **Ennemies**.

1. DÉCLARER CIBLES

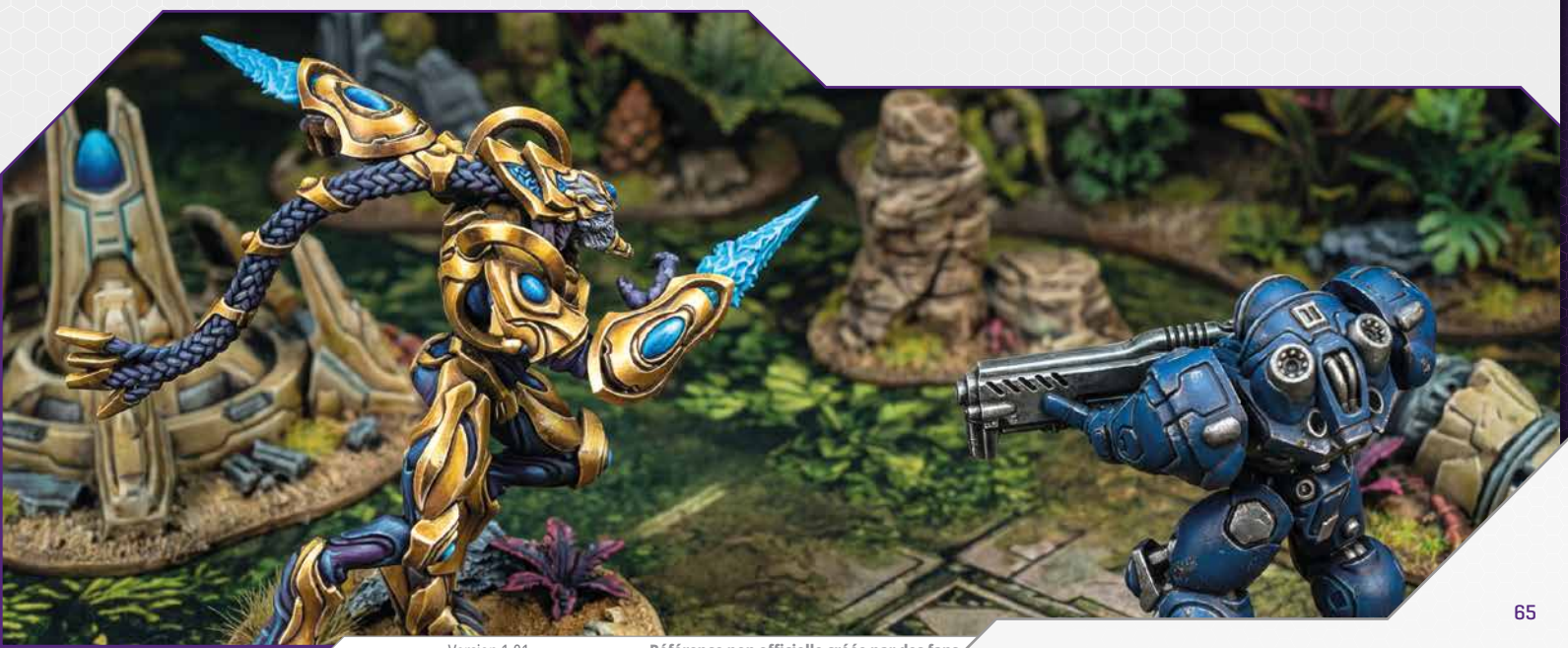
▶ Toutes les Cibles doivent avoir l'**Attribut de combat Terrestre**. Les Unités Volantes **ne peuvent pas Charger** ni être **Chargées**.

▶ **Charge** : aucune **Ligne de vue** requise.
▶ Déclarez **toutes** les Cibles prévues avant de lancer.

2. CALCUL DIST. CHARGE

▶ Choisissez la **Figurine meneuse** et désignez une Figurine par Unité Cible comme Cible de **Charge**.
▶ Lancez **1D6** et ajoutez-le à la **Vitesse** de l'Unité : c'est la **Distance du Jet de charge**.
▶ Mesurez le trajet réel en contournant les obstacles infranchissables et suivez le **Dégagement** (Partie 4.6).

***NOTE DU CONCEPTEUR** : les **Charges** ne nécessitent aucune **Ligne de vue**. Les combattants de mêlée sont censés détecter les menaces par le son, les vibrations et leur perception générale du champ de bataille. Sans cela, une Ligne de vue serait requise et attaquer derrière un mur ou une barricade serait impossible, rendant les Unités de mêlée injouables sur une carte chargée.*



CONSEIL D'ABATHUR



*Une **Charge** ratée gaspille toute votre Activation : mesurez soigneusement avant de vous lancer. La **Distance du Jet de charge** vaut votre **Vitesse** plus **1D6** ; connaissez donc vos Portées minimale, moyenne et maximale. Si la Cible est à la limite de votre Portée maximale, un **Mouvement** ou une **Course** cette Manche peut vous placer pour une Charge garantie à la suivante. Avec plusieurs Cibles, la **Figurine meneuse** doit finir **Dans un rayon de 1"** de toutes les Cibles déclarées. Les **Charges** multiples sont puissantes mais risquées : si les Cibles ne sont pas bien alignées, toute la Charge est perdue et aucune n'est touchée.*

3. CHARGES RÉUSSIES/RATÉES

La **Charge réussit** seulement si la **Figurine meneuse** peut être placée dans une position légale qui est :

Entièrement dans un rayon égal au Jet de charge depuis le départ.

▶ **À** la **Portée d'engagement** (1") de chaque Cible de **Charge** déclarée.
▶ Sans chevaucher d'autre socle ni Terrain infranchissable.

▶ **Hors de** la **Portée d'engagement** de toute Unité **Ennemie non** déclarée comme Cible.

Si la **Charge** échoue, l'Unité ne bouge pas et son Activation prend fin immédiatement.

4. EXÉC. MOUV.

Déplacez la **Figurine meneuse** à la position valide, en **Contact socle à socle** avec la ou les Cibles de la **Charge** si possible ; sinon au plus près, **dans** la **Portée d'engagement**.

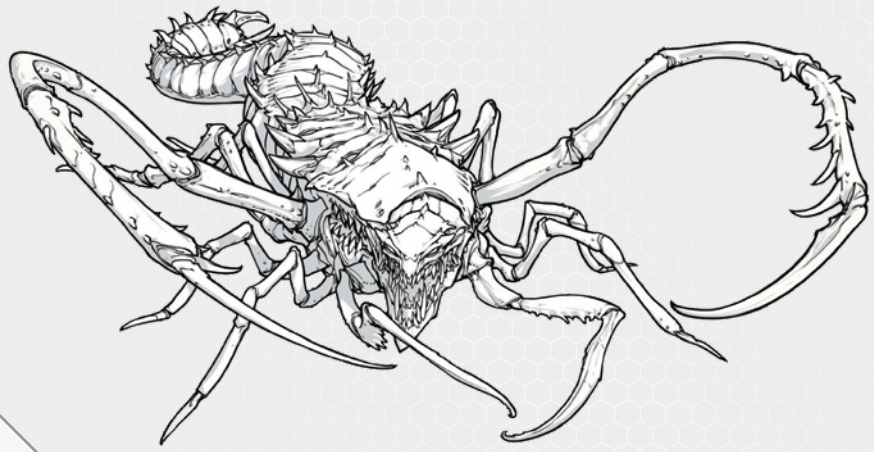
Placez les autres Figurines **en cohésion**. Les **Liens de cohésion** peuvent traverser les Figurines **Ennemies** avec lesquelles l'Unité est **Engagée** (Partie 4.4). Aucune ne peut terminer **dans un rayon de** la **Portée d'engagement** d'une Unité non ciblée. Priorité de placement :

▶ **Priorité A** : **Contact socle à socle** avec les Figurines Cibles déclarées, si possible.
▶ **Priorité B** : **dans** la **Portée d'engagement** des Cibles si le Contact est impossible.
▶ **Priorité C** : au plus près de la **Figurine meneuse** pour préserver la **Cohésion**.

CHARGE MULTICIBLE



***Dans cet exemple**, une **Unité** de Zerglings déclare une **Charge** contre deux **Unités Ennemies**. Pour réussir, la **Figurine meneuse** doit finir son déplacement **dans un rayon de** la **Portée d'engagement** (1") de chaque cible de la Charge.*



***NOTE DU CONCEPTEUR** : rendre l'activation de l'**Attaque au corps à corps** obligatoire pour toutes les Unités **Engagées** empêche d'exploiter le jeu en évitant un combat défavorable. Une fois les Unités au corps à corps, le combat a lieu. Cela encourage la prudence pendant les Phases de mouvement et d'assaut et empêche de retarder le combat pendant la Phase de combat.*

8.8 PHASE 3 : COMBAT

À bout portant, la tactique s'efface. Les lames psi heurtent les griffes, les baïonnettes raclent les carapaces ; seul importe de savoir qui reste debout quand la poussière retombe. Durant la Phase de combat, les Unités **Engagées** se rapprochent et échangent des coups au corps à corps. Contrairement aux Phases précédentes, où l'Activation est volontaire, toute Unité dans la **Portée d'engagement** d'un **Ennemi** doit agir pendant cette Phase. Un joueur ne peut pas éviter un combat.

Les Unités **Volantes** ne sont jamais **Engagées** et ne participent donc jamais à la Phase de combat. Elles ne peuvent être **Activées**, ni **Serrer les rangs**, ni être ciblées par des **Attaques au corps à corps**.

Les Joueurs activent tour à tour une Unité **Engagée**. Le détenteur du **Marqueur du premier joueur** choisit qui commence, puis chacun active une Unité Engagée à son tour. Quand une Unité éligible est **Activée**, elle suit l'**Attaque au corps à corps** (Partie 8.8.1).

UNITÉ ÉLIGIBLE

Seules les Unités **Engagées** peuvent être **Activées** durant cette Phase. Les Unités **Non engagées** ne peuvent agir. Après résolution complète de l'**Attaque au corps à corps** d'une Unité, retirez son **Marqueur d'activation**.

PASSER

Un Joueur Passe seulement s'il n'a plus d'Unité **Engagée** à activer. Quand les deux Joueurs Passent, la Phase prend fin.

8.8.1 ATTAQUE AU CÀC

Une Unité **Terrestre Engagée** attaque les Unités **Ennemies** avec lesquelles elle est **Engagée**.

CONSEIL D'ABATHUR



***Serrer les rangs** est un déplacement utile de 3" que beaucoup de débutants négligent. Utilisez-le librement : avancez votre **Figurine meneuse** pour amener davantage de Figurines au Rang combattant et au Rang de soutien. Plus vous avez de Figurines au contact de l'Ennemi, plus vous lancez de dés. Attention : Serrer les rangs ne vous met pas à Portée d'engagement d'**Unités Ennemies Non engagées** ; anticipez donc vos **Charges**. Et si vous subissez une **Charge**, utilisez Serrer les rangs pour repositionner autant de Figurines que possible dans le combat.*

1. SERRER LES RANGS (FAC.)

Avant le Jet, l'Unité peut avancer au combat :

▶ Choisissez une **Figurine meneuse** et déplacez-la de 3" max selon les règles de **Mouvement** (Partie 8.5.3), avec deux restrictions :

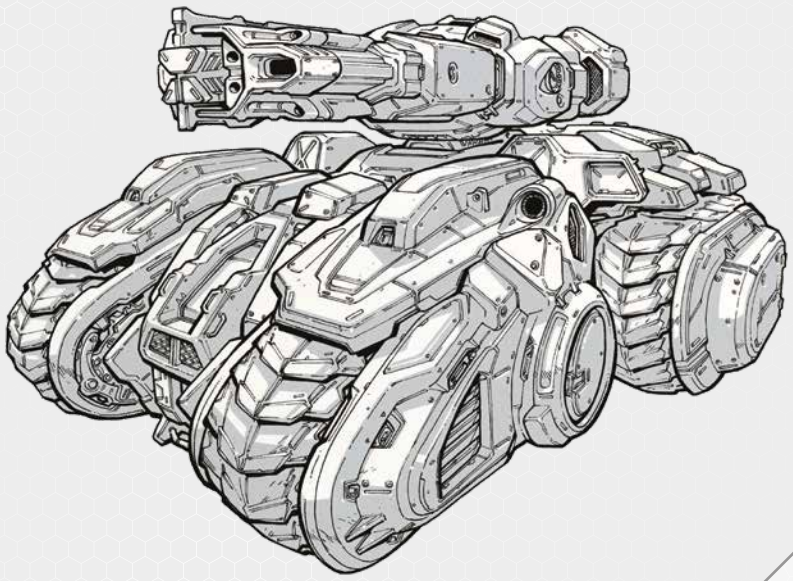
• La **Figurine meneuse doit** finir **plus près** qu'au départ des Unités avec lesquelles elle est Engagée.
• Ce Mouvement **ne peut pas** Engager de **nouvelles Unités Ennemies** qui n'étaient pas déjà **Engagées** au début de cette Phase.
▶ Replacez le reste de l'Unité en **Cohésion ; les Liens de cohésion** peuvent traverser les Figurines **Ennemies** avec lesquelles elle est Engagée (Partie 4.4).
▶ Placez les Figurines en **Contact socle à socle** avec les Figurines Ennemies si possible.
▶ Sinon, placez-les en Contact socle à socle avec des Figurines **Amies** de la même Unité **Dans un rayon de** la **Portée d'engagement**.
▶ Les Figurines déjà en Contact socle à socle au début de cette étape ne bougent pas : elles sont bloquées.
▶ Elles ne peuvent pas utiliser ce Mouvement pour **Se désengager** d'autres Unités Ennemies.

2. DÉCLARER ATTAQUANTS

Figurines pouvant frapper :

▶ **Rang combattant** : **à** la **Portée d'engagement** (1") d'une Figurine **Ennemie**.
▶ **Rang de soutien** : en **Contact socle à socle** avec une Figurine **Amie** de la même Unité qui est au Rang combattant.

Aucune **Ligne de vue** requise. Les Figurines éligibles frappent l'Unité **Ennemie** entière.



RANG COMBATTANT ET RANG DE SOUTIEN



***Dans cet exemple**, une Unité de Zerglings effectue une **Attaque au corps à corps** contre une Unité de Marines. Le Zergling A est au **Rang combattant** (**dans un rayon de** la **Portée d'engagement** (1") d'une Figurine **Ennemie**) ; le Zergling B est au **Rang de soutien** (en contact **socle à socle** avec une Figurine **Amie** de la même Unité au Rang combattant). Tous deux peuvent frapper l'**Unité Ennemie**. Le Zergling C n'est dans aucun de ces Rangs et ne participe pas à l'attaque.*

3. JETS D'ATTAQUE

Résolvez les Attaques comme les **Attaques à distance** (Partie 8.7.4), avec cette restriction :

▶ N'utilisez que les **Armes** de Phase de combat indiquées sur la **Carte d'unité**.
▶ Si une Figurine en a plusieurs d'éligibles, le Joueur qui la contrôle en choisit une.

Les **Jets d'esquive** ne sont possibles en Phase de combat que si l'Unité a une **Capacité spéciale** ou un Mot-clé qui accorde expressément un Jet d'esquive contre les Attaques au corps à corps.

4. COMBATTRE PLUSIEURS UNITÉS

Si elle est **Engagée** simultanément avec plusieurs Unités **Ennemies** :

▶ Une Figurine ne peut attaquer une Unité Ennemie que si elle est au Rang combattant avec une Figurine de cette Unité Ennemie, ou au **Rang de soutien** (en Contact socle à socle avec une Figurine Amie en contact de **Rang combattant** avec cette Unité Ennemie).
▶ **Déclarez avant le Jet quelle Cible reçoit le Dé de déferlement**. Le **Dé de déferlement ne peut pas** être partagé.

5. RETRAIT PERTES

Suivez les règles des Unités **Engagées** (Partie 8.7.5).

6. STATUT POST-C.

Pertes retirées :

▶ Si aucune Figurine restante de l'Unité n'est **Dans un rayon de 1"** d'un Ennemi, l'Unité devient aussitôt **Non engagée**.
▶ Si elle n'a pas encore été **Activée** pendant cette Phase, elle n'est plus soumise à l'activation obligatoire de Combat. Elle Passe, mais agit normalement dès la Manche suivante.
▶ Dans de rares cas, une **Capacité de réaction** ou un déclencheur précis peut lui permettre d'agir pendant la Phase en cours.

CONSEIL D'ABATHUR



*Un **Marqueur de mission** est contrôlé selon le Ravitaillement total, pas le nombre de Figurines qui le disputent. Une seule Unité d'Élite à fort Ravitaillement peut l'emporter sur une horde d'infanterie bon marché. Placer une telle Unité sur l'objectif vaut parfois mieux que d'y disperser des Unités affaiblies. Si l'Adversaire tient un Marqueur avec une seule Unité puissante, votre Ravitaillement combiné doit dépasser le sien ; avoir plus de Figurines ne suffit pas. Une Unité à Ravitaillement 0 conserve aussi le Marqueur si personne ne le conteste : affaiblie ne signifie pas inutile.*

8.9 PHASE 4: LE DÉCOMPTE & NETTOYAGE

Décomptez, nettoyez, fixez l'initiative.

Le premier joueur suit ces étapes : 1. Contrôle des **Marqueurs de mission** 2. Marquer les Points de victoire 3. Vérifier la fin de partie 4. Résoudre les effets de **Fin de la manche** 5. Nettoyer et Rafraîchir 6. Déterminer l'Initiative

8.9.1 CONTRÔLE DES MARQUEURS DE MISSION

REPÉRER UNITÉS QUI CONTESTENT

Une Unité ne peut Contester un **Marqueur de mission** que si les trois conditions sont remplies :

▶ Sur le champ de bataille (pas en **Réserves**).
▶ Au moins une Figurine est **dans un rayon de 3"**, dispose d'une **LDV** sur le Marqueur et se trouve à la même élévation. Pour tracer la LDV, considérez que le Marqueur a une **Taille 0**.
▶ L'Unité est **en cohésion**.

Une Unité Volante ne peut Contester ni Contrôler les **Marqueurs de mission**, quels que soient sa position et son état de **Cohésion**.

CALCUL CONTRÔLE

Pour chaque Marqueur :
▶ Chaque Joueur totalise la **Valeur de ravitaillement actuelle** de ses Unités contestataires.
▶ Le Joueur au total **le plus élevé Contrôle** le Marqueur.

▶ Une **égalité** signifie que le Marqueur est **Contesté** : le contrôle ne change pas.
▶ Une Unité à 0 Ravitaillement peut encore Contrôler un Marqueur si aucune Unité **Ennemie** ne le conteste.

CONTRÔLE PERSISTANT

Placez un **Indicateur de faction** sur chaque Marqueur contrôlé. Une fois contrôlé, un Marqueur le reste pour ce joueur, même s'il éloigne ses Unités, jusqu'à ce que l'adversaire le reprenne en terminant une Phase de décompte avec un total de Ravitaillement supérieur. Un résultat **Contesté** (égalité de Ravitaillement) ne transfère **jamais** le contrôle : le Marqueur reste à son détenteur actuel, ou neutre s'il n'a jamais été contrôlé. Un Marqueur **ne peut pas** redevenir neutre après sa prise de contrôle.

***NOTE DU CONCEPTEUR** : le Contrôle persistant signifie qu'un lieu reste à vous jusqu'à ce que l'adversaire le reprenne. Cela évite le problème de certains jeux de figurines où vous prenez un lieu, avancez vers un autre, puis le premier redevient neutre. Cette règle encourage l'audace : prendre, tenir, puis avancer pour conquérir davantage. Elle crée aussi un vrai défi stratégique, car prendre un Marqueur oblige l'adversaire à engager de réelles ressources pour récupérer l'objectif, au lieu d'attendre simplement votre départ.*



***Cet exemple** montre une Unité de Marines avec une **Valeur de ravitaillement actuelle** de 0 et une Unité de Saccageurs avec une Valeur de ravitaillement actuelle de 1. Toutes deux peuvent Contester et ont au moins une Figurine **Dans un rayon de 3"** d'un **Marqueur de mission**. Pour déterminer le contrôle, chaque Joueur additionne les Valeurs de ravitaillement actuelles de ses Unités participantes. Le Joueur **Zerg** gagne (1 à 0) et Contrôle le Marqueur de mission.*

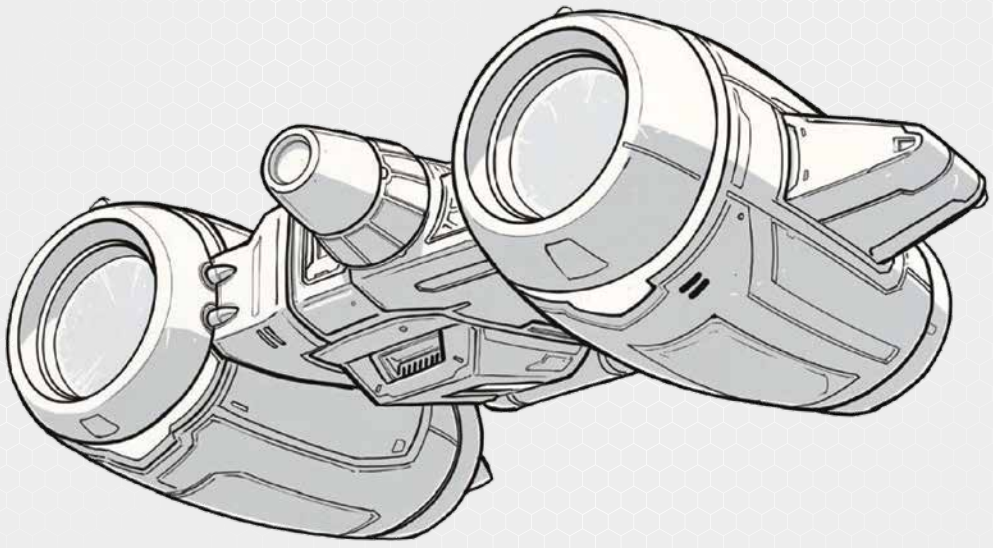
MARQUEUR DE MISSION - CALCUL DU CONTRÔLE

scénario	résultat	notes
DÉTERMINER LE CONTRÔLE (§8.9.1)		
Ravitaillement A > Ravitaillement B	✔ JOUEUR A CONTRÔLE	Additionnez la **Valeur de ravitaillement actuelle** des Unités éligibles qui Contestent, pas leurs Figurines.
Ravitaillement A = Ravitaillement B	◆ CONTESTÉ	Aucun changement de contrôle. Reste au propriétaire actuel (ou Neutre si jamais Contrôlé).
Un seul Joueur conteste	✔ CE JOUEUR CONTRÔLE	Inclut le cas où la seule Unité qui Conteste a un Ravitaillement de 0.
Aucun Joueur ne conteste	● INCHANGÉ	Contrôle persistant : le Marqueur reste au propriétaire actuel jusqu'à sa reprise active.
CONTRÔLE PERSISTANT (§8.9.1)		
Marqueur contrôlé - propriétaire s'éloigne	✔ RESTE CONTRÔLÉ	Le Contrôle ne se perd que si l'Adversaire termine la Phase de décompte avec un total de Ravitaillement supérieur.
Contesté (égalité de Ravitaillement)	◆ AUCUN TRANSFERT	Égalité Ravitaillement : aucun transfert ; le propriétaire garde le contrôle.
Une fois contrôlé, peut-il redevenir Neutre ?	✖ JAMAIS PLUS NEUTRE	Une fois Contrôlé, le Marqueur ne peut plus devenir Neutre.
AFFINITÉ DES MARQUEURS (§9.2.1)		
Marqueurs 1 et 3	● JOUEUR ROUGE	L'Affinité est fixée après le draft.
Marqueurs 2 et 4	● JOUEUR BLEU	L'Affinité est fixée après le draft.
Marqueur 5	▬ NEUTRE	Aucun Joueur associé.

RÈGLE CLÉ : le Contrôle dépend de la **Valeur de ravitaillement actuelle**, pas du nombre de Figurines. Une seule Unité Élite à fort Ravitaillement l'emporte sur plusieurs Figurines à faible Ravitaillement sur le même Marqueur.

MARQUEUR DE MISSION - ÉLIGIBILITÉ À CONTESTER

condition	REQUIS ?	DÉTAIL
ÉLIGIBILITÉ À CONTESTER - TROIS CONDITIONS REQUISES (§8.9.1)		
Unité sur le champ de bataille	✔ REQUIS	Unités en **Réserves** : impossible de Contester.
Au moins une Figurine **Dans un rayon de 3"** du Marqueur a une **LDV**, au même Niveau	✔ REQUIS	Mesuré depuis le bord du socle. Contrôlez la **LDV** et l'élévation.
L'Unité est En cohésion	✔ REQUIS	Les Unités **Hors cohésion** ne peuvent Contester ou Contrôler aucun Marqueur.
ÉTATS SPÉCIAUX		
Unité à Ravitaillement 0	◆ CONDITIONNEL	Peut Contrôler un Marqueur si aucune Unité **Ennemie** ne le Conteste. Ne peut gagner une contestation.
Unité ENFOUIE	✖ **NE PEUT PAS CONTESTER**	Remplace les règles de contestation quelle que soit la position. (**ENFOUIE**)
Unité Hors cohésion	✖ **NE PEUT PAS CONTESTER**	Inéligible même si les Figurines sont **Dans un rayon de 3"**.
Unité Volante	✖ **NE PEUT PAS CONTESTER**	Les Unités aériennes ne tiennent pas le terrain. Prévaut sur la contestation normale, quelle que soit la position. (**Volante**)



8.9.2 GAGNER DES POINTS DE VICTOIRE

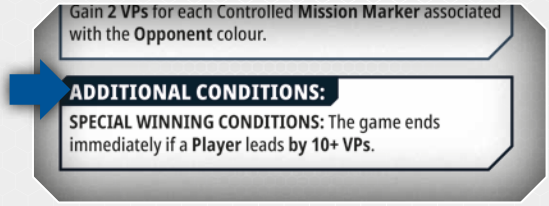
Les Joueurs totalisent simultanément les **PtV** selon les conditions de la **Carte de mission**.



8.9.3 TEST DE FIN DE PARTIE

Fin immédiate de la partie si :

▶ Une **Condition spéciale de victoire** est remplie : son Joueur gagne immédiatement.
▶ Un Joueur n'a plus de Figurines sur le champ de bataille ni d'Unités en **Réserves** : le survivant gagne **+10 PtV**.
▶ La dernière Phase de la dernière Manche (souvent la 5e) prend fin - passez à la Partie 8.10.



8.9.4 RÉSOUDRE EFFETS DE FIN DE LA MANCHE

Résolvez toutes les Capacités « **Fin de la manche** ». Le détenteur du **Marqueur du premier joueur** résout les siennes d'abord.

Si un Joueur doit résoudre plusieurs effets de « **Fin de la manche** », il en choisit l'ordre. Chaque effet est entièrement résolu avant le suivant.

8.9.5 NETTOYAGE & REMISE EN ÉTAT

▶ Retirez tous les Jetons et Marqueurs **sauf** :
• Les Jetons et Marqueurs avec **RESTE EN JEU**.
• **Les Marqueurs de dégâts**.
• **Les Marqueurs de mission**.
• **Les Indicateurs de faction** représentant le **Contrôle** de **Marqueurs de mission**.
▶ Remettez toutes les **Cartes de faction** et Cartes tactiques **Épuisées** sur leur face active (visible).

8.9.6 FIXER L'INITIATIVE

▶ Attribuez le **Marqueur du premier joueur** au Joueur ayant le **moins** de PtV.
▶ Égalité : Jet de départage ; le vainqueur prend le Marqueur du premier joueur.
▶ Commencez la Phase 1 de la Manche suivante.

8.10 SCORE FINAL

Quand le dernier tir retentit et que le silence tombe, la victoire finale dépend du territoire conquis et des vies perdues. Chaque objectif pris, chaque ligne **Ennemie** franchie, chaque soldat gardé en Réserves contribue à désigner le vainqueur. Le champ de bataille raconte une histoire ; le tableau des scores révèle qui l'a écrite.

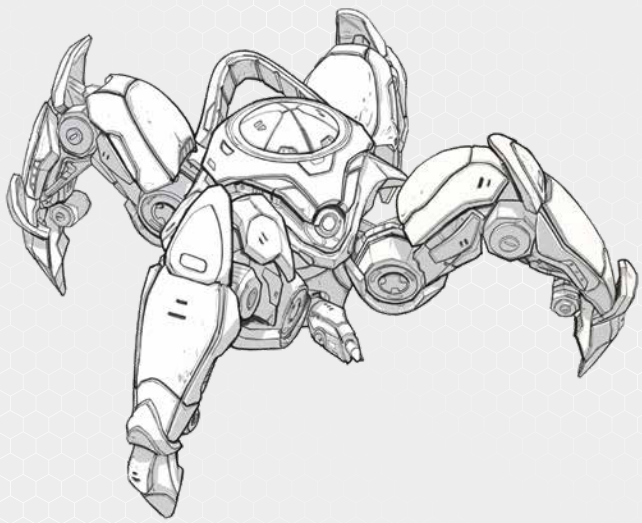
Si fin de partie par Limite de manches :

▶ **Score de mission** : total des PtV d'objectifs.
▶ **Manche finale - Toutes les Unités Détruites** : au début de la dernière Phase de décompte, toutes les Unités en **Réserves** sont considérées Détruites. Chaque Joueur reçoit normalement les Points de victoire correspondants, selon les conditions de la **Carte de mission** pour les Unités **Ennemies** Détruites.

Déterminer le gagnant : le Joueur au plus haut total final de **PtV** gagne.

Départage : si les deux Armées totalisent autant de **PtV**, appliquez le départage de la **Carte de mission**. À défaut, la partie est **nulle**.

***NOTE DU CONCEPTEUR** : attribuer l'initiative au Joueur ayant le moins de Points de victoire est un mécanisme de rattrapage. Le Joueur mené agit en premier à la Manche suivante : il peut se repositionner et disputer les objectifs avant que le meneur ne consolide sa position. Cela évite qu'une avance ne devienne irrattrapable. Avec la mécanique de Passage, où le premier Joueur à **Passer** prend le **Marqueur du premier joueur** pour la Phase suivante, l'initiative devient une ressource fluide plutôt qu'un avantage fixe.*



PARTIE 9: PRÉPARER LA BATAILLE

Avant toute partie, chaque Joueur prépare ses forces, choisit la Mission et le Déploiement, puis installe le plateau. Cette section couvre toute la procédure : composer son Armée avec Minerai et Gaz vespène, sélectionner Mission et Déploiement, puis préparer le champ de bataille.

9.1 CRÉER UNE ARMÉE

Chaque bataille commence bien avant le premier tir. Les joueurs composent une armée avec deux ressources : les Minerais, utilisés pour les Unités et les Améliorations, et le Gaz vespène, utilisé pour les **Cartes tactiques**.

9.1.1 FORMAT DE JEU

Pour équilibrer les forces, fixez le Format de jeu avant de composer les Armées :

FORMAT	LIMITE DE MINERAI	LIMITE GAZ V.	CHAMP BAT.
Escarm.	≤1 000	10 % Minerai	36" × 36"
Standard	≤2 000	10 % Minerai	36" × 54"
Grande offensive	2 001+	10 % Minerai	36" × 72"

9.1.2 CHOIX RACE/FACTION

Le Joueur choisit l'une des trois races — **Terran**, **Zerg** ou **Protoss** — puis une seule **Carte de faction**. Cette Carte fonde l'Armée, fournit ses Emplacements initiaux (p. ex. **Essaim de Kerrigan** : 3× Base, 1× Héros, 2× Soutien) et détermine quelles Unités et **Cartes tactiques** peuvent y être incluses.

ÉLIGIBILITÉ ATTRIBUT DE FACTION

Chaque Carte porte des **Attributs de faction** indiquant son appartenance. Une **Carte de faction** a toujours un Attribut de race (p. ex. **Zerg**) et généralement un **Attribut de sous-faction** (p. ex. **ESSAIM DE KERRIGAN**). Les **Cartes d'unité** et **Cartes tactiques** portent aussi leurs propres Attributs de faction.

En composant une armée, le joueur vérifie si une **Unité** ou **Carte tactique** est autorisée en comparant ses Attributs à la **Carte de faction**. Chaque Attribut de l'Unité ou Carte tactique doit aussi figurer sur la **Faction Carte**. Si un seul Attribut ne correspond pas, cette carte ne peut intégrer l'Armée. Peu importe combien d'autres correspondent : un seul Attribut incorrect suffit à l'exclure.

Une carte peut avoir moins d'Attributs que la **Carte de faction**. Seuls ses propres Attributs doivent y figurer ; elle ne doit pas correspondre à tous ceux de la Carte de faction.



EXEMPLE : choix de la Carte de faction Essaim zerg, d'Attribut de faction Zerg.

Zerglings (**Attributs de faction** : **Zerg**) – Éligibles. Le seul Attribut de la carte est Zerg, présent sur la **Carte de faction**.

Raptor de l'Essaim de Kerrigan (**Attributs de faction** : **Zerg**, **Essaim de Kerrigan**) — Interdit. L'Essaim de Kerrigan ne figure pas sur la **Carte de faction**. Même en affrontement Zerg, un Attribut absent ou incorrect invalide la carte.

9.1.3 MINERAI

Dépensez le Minerai pour recruter des Unités et acheter des Améliorations. Le coût total ne peut dépasser la limite du Format de jeu. Le Minerai restant est perdu.

9.1.4 GAZ V.

Ne dépensez le Gaz vespène qu'en **Cartes tactiques**. Il **ne peut pas** devenir du Minerai ; tout reliquat est perdu.

EXEMPLE : au format Standard (2 000 Minerai), les Joueurs ont 200 Gaz vespène (10 %) à dépenser en **Cartes tactiques**.

9.1.5 CARTES TACT./EMPL. D'ARMÉE

Les **Cartes tactiques** débloquent des **Emplacements d'armée** supplémentaires (Base, Élite, Soutien, Air, Héros) en plus de ceux de la **Carte de faction**. Elles peuvent être achetées avec du Gaz vespène pour augmenter le nombre d'Emplacements disponibles. Toutes les Cartes tactiques et la Carte de faction sont placées face visible avant la partie.

Consultez la Référence d'armée (Partie 12.11) : coûts en Gaz vespène des **Cartes tactiques**.

Si une **Carte tactique** est **Unique**, l'Armée ne peut en inclure qu'un exemplaire.

EXEMPLE : une carte **Caserne** ouvre des emplacements Base aux Unités de Marines. Une carte **Académie** ouvre des emplacements Soutien aux Médics.

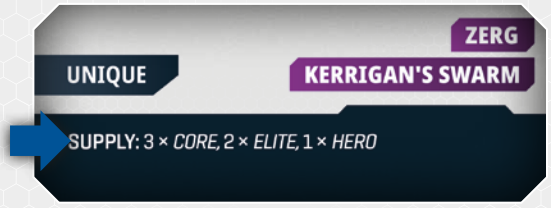


9.1.6 LEVÉE D'UNITÉS

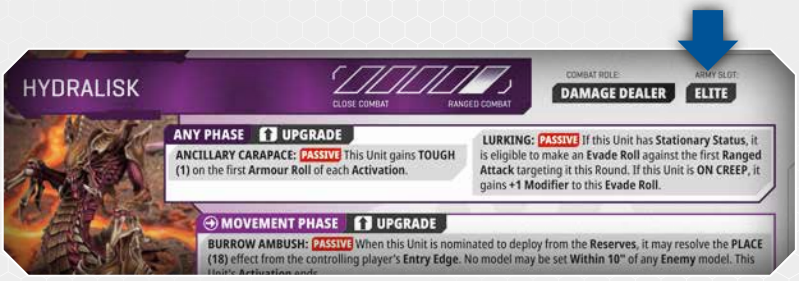
Remplissez les **Emplacements d'armée** disponibles avec des Unités éligibles. Consultez la Référence d'armée (Partie 12.12) pour les **Options de composition** de chaque Unité. Chacune indique un nombre de Figurines et le **Coût en minerai** correspondant. Choisissez une Option par Unité ; elle fixe son nombre de Figurines et sa **Valeur de ravitaillement** initiale, indiquée par le **Profil de ravitaillement de la Carte d'unité**. Impossible d'aligner une Unité avec un nombre de Figurines absent des Options. Chaque Unité occupe autant d'Emplacements d'armée que sa Valeur de ravitaillement initiale. Payez le Coût en minerai de chaque Unité recrutée. Les Emplacements inutilisés sont perdus.

Consultez la Référence d'armée (Partie 12.10) : Options de composition et coûts en Minerai de chaque Unité.

EXEMPLE : un joueur **Zerg** choisit **Essaim de Kerrigan** comme **Carte de faction**, qui lui donne 2 **Emplacements d'armée** Élite. Il peut recruter une petite Unité d'Hydralisks, car sa **Valeur de ravitaillement** indique qu'elle occupe exactement 2 Emplacements d'armée Élite. Une Unité complète d'Hydralisks en occuperait 3. Le joueur doit donc ajouter à son armée une **Carte tactique** fournissant l'**Emplacement d'armée** Élite supplémentaire requis.







9.1.7 ACHAT D'AMÉLIOR.

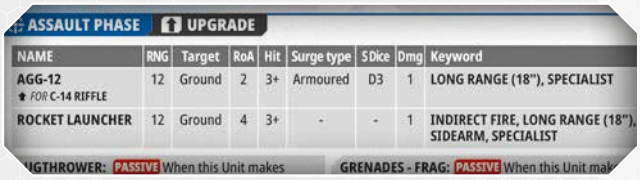
Chaque **Carte d'unité** présente au verso ses Améliorations. Durant la Composition d'armée, un Joueur peut acheter autant d'Améliorations indiquées qu'il le souhaite, en payant chacune. Leur nombre n'est pas limité, si chacune est une entrée différente de la Carte.

Une Amélioration achetée s'applique à **chaque** Figurine de l'Unité, sauf si elle a le Mot-clé **SPÉCIALISTE**. Si elle ajoute une Arme ou une Capacité, toutes les Figurines la gagnent. Si l'entrée indique ↑ **POUR [Nom de l'Arme]**, il s'agit d'un remplacement : toute Figurine portant l'Arme nommée la perd entièrement et gagne celle de l'Amélioration.

Les améliorations **SPÉCIALISTE** fonctionnent autrement. Une seule Figurine de l'Unité peut porter chaque amélioration SPÉCIALISTE. Le Joueur la désigne pendant la Composition d'armée ; les autres gardent leur équipement initial. Une Unité ne peut acheter qu'**une** fois la même amélioration SPÉCIALISTE, mais peut en acheter plusieurs **différentes**, chacune attribuée à une Figurine désignée différente.

La Figurine désignée ayant une Arme différente du reste de l'Unité, résolvez ses Attaques en Salve distincte durant la Séquence d'attaque (Partie 8.7.3).

EXEMPLE : un Joueur achète un Lance-roquettes (**SPÉCIALISTE**) et un AGG-12 (SPÉCIALISTE, ↑ POUR LE Fusil Gauss C-14) pour une Unité de 6 Marines. Un Marine est désigné pour porter le Lance-roquettes avec son Fusil Gauss C-14. Un deuxième Marine porte l'AGG-12 et perd son Fusil Gauss C-14. Les 4 autres Marines conservent leurs Fusils Gauss C-14.



ASSAULT PHASE | UPGRADE

NAME	RNG	Target	RoA	Hit	Surge type	SDice	Dmg	Keyword
AGG-12 ↑ FOR C-14 RIFFLE	12	Ground	2	3+	Armoured	D3	1	LONG RANGE (18"), SPECIALIST
ROCKET LAUNCHER	12	Ground	4	3+	-	-	1	INDIRECT FIRE, LONG RANGE (18"), SIDEARM, SPECIALIST

IGTHROWER: PASSIVE When this Unit makes | GRENADES - FRAG: PASSIVE When this Unit mak

EX. CRÉATION D'ARMÉE

Format Standard : max. 2 000 Minerai / 200 Gaz vespène. Joueur Terran : Armée des Rebelles de Raynor.

ÉT. 1 - CHOISIR CARTE DE FACTION



EMPL. D'ARMÉE INIT. :

- 3 EMPLACEMENTS DE BASE
- 1 EMPLACEMENT DE HÉROS
- 1 EMPLACEMENT DE SOUTIEN
- 1 EMPLACEMENT AÉRIEN
- 0 EMPLACEMENTS ÉLITE

ÉTAPE 2 - CARTES TACT., MAX. 200 GAZ VESP.



TOTAL EMPLACEMENTS D'ARMÉE (FACTION + CARTES TACTIQUES)

- 8 EMPLACEMENTS DE BASE
- 1 EMPLACEMENT DE HÉROS
- 3 EMPLACEMENTS DE SOUTIEN
- 1 EMPLACEMENT AÉRIEN
- 2 EMPLACEMENTS ÉLITE

25 [Caserne] + 40 [Caserne (Proxy)] + 35 [Usine] + 25 [Station orbitale] + 35 [Académie] + 25 [Centre technique] = 185 Gaz vespène dépensés

15 Gaz vespène (non dépensé, perdu)

ÉTAPE 3 - LEVÉE D'UNITÉS, MAX. 2 000 MIN.

UNITÉ	COMPOSITION	RAVIT.	EMPL.	MINERAI	EMPL. UTILISÉS
Marine	9 Figurines	2	BASE	210	2/8
Marine	9 Figurines	2	BASE	210	2/8
Marine	6 Figurines	1	BASE	160	1/8
Maraudeur	4 Figurines	2	BASE	280	2/8
Maraudeur	2 Figurines	1	BASE	150	1/8
Jim Raynor	1 Figurine	1	HÉROS	250	1/1
Médic	3 Figurines	1	SOUTIEN	110	1/3
Médic	3 Figurines	1	SOUTIEN	110	1/3
Goliath	1 Figurine	2	ÉLITE	190	2/2

1670 Minerai dépensés en Unités. Il reste 330 Minerai pour les Améliorations ou d'autres Unités.

EMPLACEMENTS UTILISÉS :

- 8/8 EMPLACEMENTS DE BASE
- 1/1 EMPLACEMENT DE HÉROS
- 2/3 EMPL. SOUTIEN
- 0/1 EMPLACEMENT AÉRIEN
- 2/2 EMPLACEMENTS ÉLITE

9.1.8 JEU EN ÉQUIPE

Pour une partie multijoueur (2c2, 3c3, Chacun pour soi), convenez d'une Valeur totale en Minerai par équipe. Chaque équipe répartit librement ce budget entre ses Joueurs sans dépasser la limite. Chaque Joueur compose sa propre armée et choisit sa Carte de faction et ses Cartes tactiques. Les coéquipiers peuvent choisir des Races identiques ou différentes.

9.1.9 UNITÉS INVOQUÉES

Certaines Unités, comme le Cancrelat, le Drone de défense rapprochée et le Pylône, n'ont aucun coût en Minerai. Elles sont **Invoquées** :

▶ Ils ne figurent pas sur la **Liste d'armée** durant sa création et n'occupent aucun **Emplacement d'armée**.
▶ Ils ne sont pas en **Réserves** au début de la partie.

▶ Les Unités **invoquées** ne peuvent pas être Déployées selon les règles normales. Elles ne le sont que lorsqu'une **Capacité spéciale**, comme **INVOQUER**, les place expressément sur le champ de bataille.
▶ Une fois sur place, traitez-les comme des Unités **Amies** pour toutes les règles, sauf indication contraire.
▶ Les Unités invoquées ne comptent pas pour le Score final.
▶ Une fois sur le champ de bataille, la **Valeur de ravitaillement actuelle** d'une Unité Invoquée compte dans le **Ravitaillement actuel total** du Joueur.

9.1.10 LISTE D'ARMÉE VISIBLE

Dérogation en tournoi : un tournoi peut appliquer ses propres règles de visibilité des listes, qui remplacent celles ci-dessous. Consultez toujours le règlement de l'organisateur avant d'y participer.

Par défaut : Listes ouvertes Avant la partie, chaque joueur révèle à l'autre sa liste d'armée complète : choix d'Unités, Améliorations et changements d'Armes. Les **Cartes tactiques** et la **Carte de faction** étant déjà placées face visible, les Listes ouvertes révèlent en plus exactement quelles Unités et Améliorations l'adversaire a choisies. Chaque joueur peut ainsi planifier sa stratégie en toute connaissance de cause ; c'est le mode de jeu recommandé.

Facultatif : Listes fermées Avant la partie, les deux Joueurs peuvent convenir de jouer avec des Listes fermées. Si l'un refuse, appliquez les Listes ouvertes.

Avec les Listes fermées, les listes d'armée sont cachées. Aucun joueur ne doit révéler sa **Liste d'armée** ou ses améliorations avant la partie. Les Unités de sa liste sont découvertes en jouant, à mesure qu'elles sont déployés. Cependant, toutes les **Cartes tactiques** et la **Carte de faction** doivent être placées face visible avant la partie. Les deux joueurs peuvent consulter à tout moment les Cartes tactiques et les **Cartes de faction** adverses.

Dès qu'une Unité est placée sur le champ de bataille, le joueur qui la contrôle doit informer aussitôt l'adversaire de ses Améliorations et changements d'Armes. Cela inclut les Armes de remplacement achetées via le système d'Améliorations (Partie 9.1.7) et toute autre modification de son fonctionnement. L'adversaire peut consulter sa **Carte d'unité** et toute **Carte tactique** associée tant qu'elle est sur la table.

9.1.11 FIDÉLITÉ ET DÉCLARATION

Dans la mesure du possible, chaque Figurine doit représenter les Armes et équipements de sa **Carte d'unité**. Un Marine avec un AGG-12 doit porter cette Arme, pas un Fusil Gauss C-14 standard. Une représentation fidèle permet d'identifier d'un coup d'œil l'équipement de chaque Figurine.

Si une Figurine ne représente pas fidèlement son équipement — conversion en attente ou Armes de remplacement visuellement indistinctes — le Joueur qui la contrôle doit déclarer toutes les Améliorations et tout l'équipement non représentés dès le Déploiement de l'Unité. Il doit aussi rappeler ces différences à son Adversaire avant toute Action où l'information importe, notamment avant de déclarer les Cibles d'une **Charge**, de choisir les Cibles d'un tir ou d'engager une Activation critique.

Les deux joueurs doivent toujours connaître tout l'équipement sur le champ de bataille. Ne pas déclarer une amélioration ou un équipement non représenté est un comportement antisportif.



CONSEIL D'ABATHUR



*Les Listes ouvertes sont la règle, mais nous recommandons les Listes fermées pour profiter au mieux de StarCraft. L'arrivée successive des Unités sur le champ de bataille évoque son brouillard de guerre : vous observez, réagissez et vous adaptez. Ignorer la composition adverse jusqu'à son déploiement crée une vraie tension et récompense les décisions avisées. Avant l'arrivée de la première Unité, examinez les **Cartes tactiques** et la **Carte de faction** adverses. Chaque **Carte tactique** possède ses **Emplacements d'armée** : Base, Élite, Soutien, Aérien et Héros. Ils déterminent les Unités possibles. En étudiant les cartes sur la table, un Joueur expérimenté peut déduire les Unités encore viables dans l'effectif adverse. La Carte tactique Caserne suggère Marines et Maraudeurs ; la Carte tactique Bassin génétique, des Zerglings ; la Carte tactique Complexe robotique, des Colosses et Immortels. Lire les Cartes tactiques adverses est votre premier acte de reconnaissance, comme dans le jeu vidéo.*

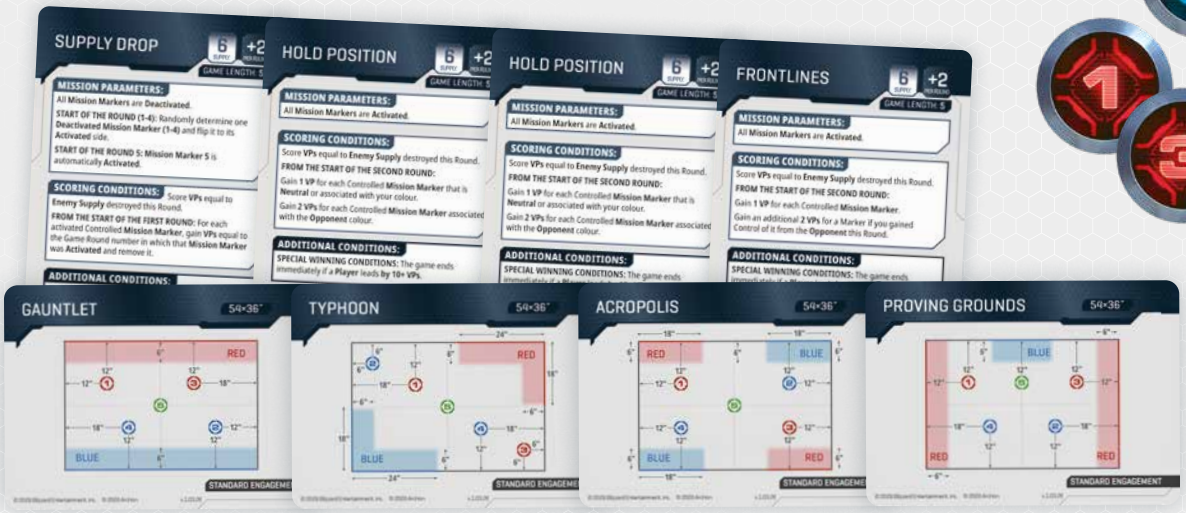
9.2 CHOIX MISSION/DRAFT

Avant la partie, les Joueurs font un bref Draft pour déterminer la Mission et le Déploiement. Aucun ne bénéficie ainsi d'un avantage préparé : chacun pèse autant sur ce qui sera joué et où.

ÉLÉMENTS REQUIS

Chaque Joueur apporte 2 **Cartes de mission** et 2 **Cartes de déploiement**. Son propre lot ne peut contenir de doublon, mais les deux Joueurs peuvent apporter les mêmes cartes. Disposez-les face visible en deux lignes :

- **L1 : Cartes de mission**
- **L2 : Cartes de déploiement**



ÉTAPE 1 - JET DE DÉPARTAGE

Les deux Joueurs font un Jet de départage (Partie 3.2). Le gagnant fait deux choix, dans l'ordre :

▶ **Choix 1 - Couleur** : déclarez-vous Joueur rouge ou bleu. Cela fixe votre **Bord d'entrée**, votre **Zone d'influence** et l'affinité des **Marqueurs de mission**.
▶ **Choix 2 - Contrôle du Draft** : contrôlez le **Draft de mission** ou le **Draft de déploiement** ; l'Adversaire contrôle l'autre.

ÉTAPE 2 - DRAFT MISSION : RÉSO.

▶ Le joueur sans contrôle du **Draft de mission** retire 2 Cartes de mission.
▶ Celui qui le contrôle choisit 1 des 2 **Cartes de mission** restantes comme Mission. Défaussez la dernière.

ÉTAPE 3 - RÉSOUDRE LE DRAFT DE DÉPLOIEMENT

Même procédure pour les **Cartes de déploiement** :

▶ Le Joueur sans contrôle du **Draft de déploiement** retire 2 **Cartes de déploiement**.
▶ Celui qui le contrôle choisit 1 des 2 cartes restantes : c'est le Déploiement de la partie. Défaussez la dernière.

ÉTAPE 4 - AFFINITÉ DES MARQUEURS

Les deux cartes choisies, attribuez l'affinité des **Marqueurs de mission** selon leur numéro.

Affinité des Marqueurs :
▶ Marqueurs 1/3 associés au Joueur rouge.
▶ Les Marqueurs 2 et 4 sont associés au Joueur bleu.
▶ Le Marqueur 5 débute Neutre.

L'affinité d'un Marqueur indique la couleur de Joueur qui y figure. Elle n'accorde aucun Contrôle initial.



9.2.1 DÉTAILS CARTES DE MISSION/DÉPLOIEMENT

Les **Cartes de mission** définissent les conditions de victoire et le rythme. Chaque **Carte de mission** précise les fenêtres des règles déclenchées, les valeurs de **Ravitaillement initial** et d'**Escalade** réglant la croissance des Armées, la Durée (souvent 5 Manches) et les Conditions supplémentaires, comme une victoire immédiate.

Les **Cartes de déploiement** fixent la configuration du champ de bataille. Chaque **Carte de déploiement** précise ses dimensions, les coordonnées des **Marqueurs de mission** 1 à 5, le **Bord d'entrée** de chaque Joueur et sa **Zone d'influence**, qui s'étend de 6" vers l'intérieur depuis ce Bord d'entrée.

CONSEIL D'ABATHUR



*Contrôler le **Draft de mission** assure des conditions de victoire adaptées à votre Armée. Contrôler le **Draft de déploiement** façonne le champ de bataille : les zones serrées favorisent le corps à corps, les zones étalées la distance.*

9.3 PRÉPA. DU CHAMP DE BAT.

Une fois le choix des deux cartes achevé, préparez le champ de bataille dans cet ordre.

▶ Confirmez d'abord les dimensions de table de la **Carte de déploiement** choisie.



▶ Ensuite, attribuez à chaque Joueur les **Bords d'entrée** indiqués sur la **Carte de déploiement**.

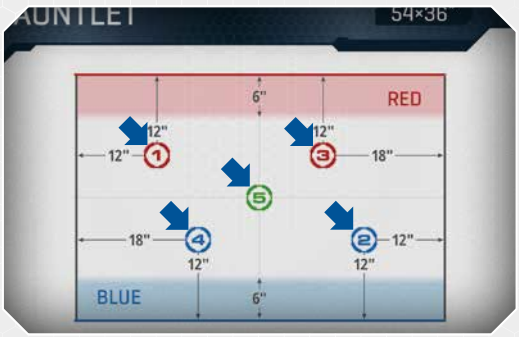




▶ Troisièmement, placez les **Marqueurs de zone d'influence** aux coins du **Bord d'entrée** de chaque joueur lorsque celui-ci ne couvre pas tout le bord de table, exactement comme l'indique la **Carte de déploiement**.

▶ Quatrièmement, placez le Terrain en choisissant ou tirant au dé une carte préparée à la fin du livre (D6 pour Engagement standard, D3 pour Escarmouche) ou, en commençant par le Joueur rouge, alternez le placement d'un élément selon le guide de densité ci-dessous.

▶ Enfin, placez les **Marqueurs de mission** aux coordonnées indiquées sur la **Carte de déploiement** choisie. Ils peuvent être placés au **NIVEAU INTERMÉDIAIRE** ou au **NIVEAU SUPÉRIEUR**, mais pas sur un Terrain infranchissable. Si les coordonnées d'un Marqueur de mission chevauchent un tel Terrain, déplacez cet élément au plus près du Marqueur sans le chevaucher.



DIRECTIVES DE DENSITÉ DU TERRAIN

Un champ de bataille équilibré offre assez de Terrain pour créer des choix tactiques sans gêner le Mouvement ni bloquer les Lignes de vue. Ces conseils valent pour une table **Standard (36" × 54")** ; adaptez-les proportionnellement aux autres tailles.

Nombre d'éléments de Terrain conseillé : 8 à 12 au total, répartis comme suit :

▶ **0 à 2 éléments de Taille 0 (Terrain dispersé).**
▶ **2 à 4 éléments de Taille 1** (barricades, murets, caisses éparses). Ils offrent un Couvert à l'infanterie, mais ne bloquent pas la **Ligne de vue** vers les Figurines de plus de **Taille 1**.
▶ **6 à 8 éléments de Taille 2** (ruines, bunkers, véhicules détruits). Ils forment l'ossature du champ de bataille, bloquent la **LDV** de la plupart des Unités et créent les couloirs de tir et points d'étranglement.
▶ **(Si disponibles) 1 à 2 éléments de Taille 3+**. Ils créent des positions de **NIVEAU SUPÉRIEUR** et bloquent presque toutes les LDV. Trop nombreux, ils rendent le combat à distance presque impossible ; trop rares, le champ de bataille paraît plat.
▶ **4 à 6 éléments d'Herbe (Taille 2 spéciale)**. Ils ne bloquent pas le mouvement, mais offrent un Couvert naturel contre les LDV aux Unités avançant à découvert.

Répartition : divisez visuellement la table en quatre quarts. Chacun doit contenir au moins 2 éléments importants (**Taille 2** ou plus). Aucun ne doit être vide ni assez dense pour empêcher les Unités d'y manœuvrer.

Le centre : la zone **Dans un rayon de 6"** du centre de la table doit contenir au moins un élément de Terrain important. Un centre vide crée une zone létale qui pénalise le premier à bouger et peut figer la partie ; un centre entièrement bloqué rejette tous les Engagements sur les flancs.

Couloirs de tir : veillez à créer au moins deux couloirs dégagés d'au moins 6" de large, allant approximativement d'un **Bord d'entrée** à l'autre. Sans eux, les Unités à distance sont inutiles et les armées de mêlée dominent sans partage.

Points d'accès : tout Terrain de **Taille 3+** où les Figurines peuvent se tenir doit avoir au moins un **POINT D'ACCÈS** atteignable depuis le **NIVEAU DU SOL** sans traverser un autre Terrain de **Taille 2+**. Une position surélevée inaccessible gaspille de l'espace.

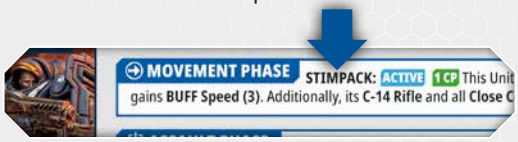
PARTIE 10: RÈGLES AVANCÉES

Les systèmes de base couvrent mouvement, tir et corps à corps, mais la profondeur de StarCraft: Tabletop Miniature Game vient des systèmes complexes bâtis sur eux. Cette section présente les **Capacités spéciales** (Actives, Passives et Réactions), les **Cartes tactiques** et **Cartes de faction**, qui donnent à chaque Armée son identité, ainsi que les ressources pour déchaîner de puissantes Capacités aux moments décisifs.

10.1 CAPACITÉS SPÉC.

Toutes les **Capacités spéciales** suivent la même structure et les mêmes règles. Chaque capacité d'une **Carte d'unité** ou **Carte tactique** suit un format uniforme :

▶ Un **Nom** identifiant la Capacité.



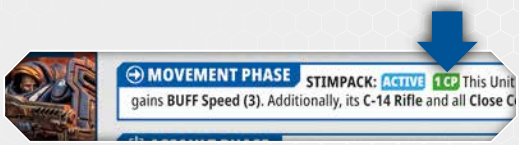
▶ **Limitation de Phase** : quand elle est utilisable, le cas échéant.



▶ Un **Type** indiquant si elle est Passive, Active ou de Réaction.



▶ Un **Coût** indiquant les ressources à payer en PC, BM ou EP, et le texte d'**Instruction** décrivant précisément la résolution. Les **Capacités spéciales** de coût 0 sont gratuites et ne consomment aucune ressource.



Une Capacité ne peut être utilisée que si **toutes** ses conditions sont remplies.

▶ Le moment ou la condition de déclenchement **doit** être valide, et toute restriction de Phase respectée.
▶ La Cible doit être **à Portée** et en **Ligne de vue**, sauf indication contraire explicite.
▶ Si une **Capacité spéciale** ne désigne aucune Cible, la Ligne de vue n'est pas requise, sauf indication contraire. Placer un **Pion** ou un **Marqueur** sur le champ de bataille ne désigne pas de Cible et ne requiert donc ni Ligne de vue ni Unité Cible.
▶ Tous les Coûts doivent être intégralement payés avant la résolution ; l'Unité qui utilise la Capacité doit être sur le champ de bataille.
▶ Plusieurs exemplaires simultanés d'une Capacité spéciale de même nom ne se cumulent pas : l'Unité n'en applique qu'un à la fois.

Sauf indication contraire, tout effet de Capacité active ou de réaction expirant « à la **Fin de la manche** » reste actif jusqu'à la résolution de tous les effets de Fin de manche (Partie 8.9.4). Retirez-le durant Nettoyage et remise en état (Partie 8.9.5).

10.2 CAP. ACTIVES (RÈGLES COMPL.)

Les **Capacités actives** sont des manœuvres, technologies ou améliorations délibérées exigeant un ordre. Une Unité ne peut utiliser une **Capacité active** que lorsqu'elle est **Activée**.

▶ La Capacité **doit** être déclenchée juste avant de déclarer une Action ou juste après l'avoir entièrement résolue.
▶ Elle **ne peut pas** être utilisée pendant une Action.

▶ Les **Capacités actives ne peuvent pas** être utilisées tant que l'Unité est en **Réserves**, sauf indication contraire explicite.
▶ Sauf indication contraire, les modificateurs et effets accordés par une **Capacité active** expirent à la Fin de la manche en cours.

Une fois par Manche : une Unité donnée ne peut utiliser une **Capacité active** nommée qu'une fois par Manche, sauf si elle a le mot-clé **RÉPÉTABLE**. Cette limite s'applique séparément à chaque Unité. Deux escouades différentes du même type peuvent utiliser la Capacité du même nom durant la même Manche, mais une seule escouade **ne peut pas** l'utiliser deux fois. Si une Unité obtient une Capacité active via une **Carte tactique**, la limite d'une fois par Manche s'applique, quel que soit le nombre d'exemplaires contrôlés.

CONSEIL D'ABATHUR



Le placement du Terrain est le tout premier choix stratégique, avant toute Figurine. Si votre force excelle à distance, placez les hauts éléments de Terrain bloquants vers le centre pour couper les couloirs de tir le long des bords et canaliser les Armées de mêlée dans des espaces exigus. Si elle excelle à courte portée, agencez le Terrain pour permettre des Mouvements discrets à l'abri des tirs. Tenez toujours compte des ***Marqueurs de mission*** *: placer du Terrain près d'un Marqueur facilite son maintien grâce au Couvert ; un Marqueur exposé avantage les forces aux tirs les plus agressifs.*

Les effets accordés par des **Capacités actives** expirant à la **Fin de la manche** restent actifs pendant la résolution de tous les effets de Fin de la manche (Partie 8.9.4). Ils sont retirés au Nettoyage et remise en état (Partie 8.9.5).

10.3 CAP. PASSIVES (RÈGLES COMPL.)

Les **Capacités passives** : traits innés, équipements permanents ou adaptations biologiques constantes.

▶ Elles sont **toujours actives** tant que l'Unité est sur le champ de bataille, sans devoir être **Activée**.
▶ Comme les **Capacités actives**, les **Capacités passives** d'une Unité ne s'appliquent pas quand elle est en **Réserves**, sauf mention explicite contraire.

Priorité : si plusieurs **Capacités passives** se déclenchent ensemble, le Joueur qui les contrôle choisit leur ordre de résolution. Si les deux Joueurs en déclenchent simultanément, le Joueur actif résout les siennes d'abord.

10.4 CAP. RÉACTION (RÈGLES COMPL.)

Les **Capacités de réaction** permettent d'agir hors de la séquence normale d'Activation, en réponse à des événements précis. Une Réaction répond directement à un déclencheur défini, par exemple : « Quand cette Unité est ciblée par une attaque ».

▶ Elle **doit** être déclarée au moment exact du déclenchement.
▶ Si ce créneau est manqué, elle **ne peut pas** être utilisée rétroactivement.
▶ Comme les **Capacités actives**, les **Capacités de réaction** ne peuvent pas être utilisées lorsque l'Unité est en **Réserves**, sauf indication contraire.
▶ Sauf indication contraire, les modificateurs et effets d'une **Capacité de réaction** expirent à la Fin de la Manche en cours.

Limite de fréquence : une Unité donnée ne peut utiliser une **Capacité de réaction** nommée qu'une fois par Manche. Les mêmes règles que pour la fréquence des **Capacités actives** de la Partie 10.2 s'appliquent.

Limite de réaction : chaque Joueur ne peut résoudre qu'une Réaction par Activation. Si tous deux veulent Réagir au même déclencheur, le **Joueur actif** résout sa Réaction en premier, puis l'Adversaire résout la sienne.

EXEMPLE : si une Unité de Zélotes est attaquée, elle peut utiliser Manche zélée OU Armures terrestres, mais pas les deux durant la même **Activation Ennemie**. Si une Unité de Marines attaquée utilise Armures infanterie pour son Jet d'armure, l'Unité de Médics derrière elle ne peut pas utiliser Assistance vitale durant cette même Activation Ennemie.

TABLEAU RÉCAPITULATIF

	Capacité active	Capacité passive	Capacité de réaction
Quand ?	Juste avant de déclarer une action ou juste après sa résolution complète	Toujours active, sans déclencheur	Au moment exact où survient le déclencheur indiqué
Activ. requise ?	**Oui** – l'Unité doit être actuellement **Activée**	**Non**	**Non**
Choix joueur ?	**Oui** : choix délibéré	**Non** : automatique	**Oui** : à déclarer au déclencheur
Fréquence	Une fois/Manche/Unité/Capacité nommée, sauf **RÉPÉTABLE**	Toujours active – illimitée	Une fois/Manche/Unité/Capacité nommée, sauf **RÉPÉTABLE**
Réactions/ Activation	-	-	**Une** Réaction par Joueur et Activation

	Capacité active	Capacité passive	Capacité de réaction
Peut interrompre une Action ?	**Non** – seulement avant ou après	Résolution à mesure que les conditions sont remplies	**Oui** – au déclencheur, en pleine séquence
En Réserves ?	**Non**, sauf mention contraire de la Capacité	**Non**, sauf mention contraire de la Capacité	**Non**, sauf mention contraire de la Capacité
Durée de l'effet	Expire à la **Fin de la manche**, sauf mention contraire	Permanent tant que l'Unité est en jeu	Expire à la **Fin de la manche**, sauf indication contraire
Déclench. simultanés	-	Le Joueur qui contrôle choisit l'ordre. Le **Joueur actif** résout en premier si les deux Joueurs déclenchent	Le **Joueur actif** résout en premier
Coût	Payez tout avant résolution	Aucun	Payez tout avant résolution

10.5 CARTES TACTIQUES ET DE FACTION

Une Armée ne se résume pas à ses soldats et ses Armes : doctrine, infrastructure et chaîne de commandement lui donnent sa cohésion. Les **Cartes de faction** définissent votre identité, votre philosophie et votre commandement. Les **Cartes tactiques** représentent les installations, la technologie et la planification précédant le premier tir. Ensemble, elles déterminent non seulement ce que vous pouvez engager sur le champ de bataille, mais aussi comment le Déployer.

Chaque Carte suit une mise en page standard et affiche un **Nom de Carte**. Elle indique son **Type** (**Carte de faction** ou **Carte tactique**), les ressources PC, BM ou EP qu'elle fournit lorsqu'elle est **Épuisée**, et ses **Capacités spéciales**, résolues selon les règles standard des Parties 10.1 à 10.4.

Si une carte est marquée **Unique**, un seul exemplaire est permis (Partie 9.1.5).

10.5.1 RESS. ET COÛTS

Chaque faction dépense une ressource distincte pour ses Capacités : **Terran** utilise les **PC**, **Zerg** la **BM** et **Protoss** l'**EP**. Ces ressources s'obtiennent en **Épuisant** des cartes.

Épuiser une carte : pour payer le coût d'une Capacité, p. ex. « Coût : 1 PC », le Joueur doit **Épuiser** une carte Disponible du type requis, ici une carte PC. Il la retourne face cachée ; elle est alors **Épuisée**.

Si le Joueur ne peut pas **Épuiser** assez de Cartes pour payer tout le Coût, il ne peut pas activer la Capacité. Si une Carte génère plus de ressources que nécessaire, l'excédent est perdu. Les ressources générées pour activer une Capacité ne peuvent être conservées ni dépensées pour une autre.

10.5.2 GÉRER L'ÉTAT DES CARTES

Chaque **Carte tactique** et **Carte de faction** a l'un de deux états : **Prête** (face visible) ou **Épuisée** (face cachée). Une carte Prête peut être Épuisée de deux façons : le Joueur **l'Épuise** pour utiliser une **Capacité spéciale** Active ou de Réaction imprimée dessus, ou pour générer sa Ressource afin de payer une capacité située ailleurs (par exemple sur une **Carte d'unité**).

Une carte **Épuisée** ne fournit plus de ressources pour le reste de la Manche et ses Capacités **ne peuvent pas** être utilisées avant qu'elle soit **Rafraîchie** (face visible) au Nettoyage de la Phase 4.

PART. 11: GLOSSAIRE MOTS-CLÉS ET DÉFIN.

Les mots-clés sont le raccourci du champ de bataille. Un mot sur une **Carte d'unité** ou un profil d'Arme peut aussitôt en modifier le fonctionnement : ignorer l'Armure, s'enfouir ou devenir invisible. Cette section réunit tous les mots-clés du jeu, explique précisément leurs effets et indique comment ils se combinent.

Les mots-clés sont écrits en **GRAS ET MAJUSCULES**. Sauf indication contraire, ils ne se cumulent pas : obtenir deux fois le même mot-clé n'apporte aucun avantage supplémentaire, et seul le chiffre le plus élevé d'un mot-clé numérique s'applique.

POINT D'ACCÈS

Partie d'un **Terrain** reliant des niveaux. Les Figurines passant par un **POINT D'ACCÈS** peuvent changer de niveau.

JOUEUR ACTIF

Joueur dont c'est le tour d'agir.

ANTI-ESQUIVE (X)

Lors d'une Attaque avec cette Arme contre des Unités **Ennemies**, la Cible subit un **Modificateur -X** à son **Jet d'esquive** pour cette Attaque (Partie 8.7.4, Étape 4).

EMPLACEMENT D'ARMÉE

Les **Emplacements d'armée** déterminent le nombre et les types d'Unités permis. Chaque **Emplacement d'armée** a un type : Base, Élite, Soutien, Aérien ou Héros. Chaque Unité occupe autant d'Emplacements du type requis que sa **Valeur de ravitaillement** initiale.

La **Carte de faction** fournit les **Emplacements d'armée** initiaux. Acheter des **Cartes tactiques** au Gaz vespène durant la Composition d'armée en débloque d'autres (Partie 9.1.5). Tout Emplacement inutilisé est perdu : ni conversion, ni échange, ni report.

RAVITAILLEMENT DISPO.

Le **Ravitaillement disponible** est la capacité restante pour de nouveaux Déploiements. Il est égal à la **Réserve de ravitaillement** actuelle moins le **Ravitaillement actuel total** des Unités **Amies** déployées (Partie 8.3.2).

Une Unité ne peut être Déployée des **Réserves** que si sa **Valeur de ravitaillement actuelle** ne dépasse pas le **Ravitaillement disponible**. Le **Ravitaillement actuel total** des Unités d'un Joueur sur la table ne peut jamais dépasser sa **Réserve de ravitaillement**. Les Unités Détruites ou affaiblies libèrent du Ravitaillement disponible. Lors de la dernière Manche, la Réserve de ravitaillement devient illimitée et les restrictions de Ravitaillement disponible sont levées.

TERRAIN BLOQUANT

Tout Terrain d'une **Taille effective** de 1 ou plus. Un **Terrain bloquant** bloque la **Ligne de vue** selon les règles de Couvert (Partie 7.1.1).

Le passage d'une Figurine par ce Terrain dépend séparément des règles de mouvement, de la **Taille** du Terrain, des **POINTS D'ACCÈS**, de la Largeur de passage et des Mots-clés pertinents.

BONUS [Attr.] (X)

L'Unité gagne un bonus **de X** à l'Attribut indiqué jusqu'à la Fin de la manche.

▶ Attribut à seuil (p. ex. **Armure**, **Toucher**) : réduisez la valeur **de X** (jet plus facile).
▶ Attribut à valeur (p. ex. **Vitesse**, **CdA**) : augmentez la valeur de X.

ENCOMBRANT

Cette Arme **ne peut pas** servir à une **Attaque à distance** tant que l'Unité est **Engagée** (Partie 8.7.3).

ENFOUIE

▶ **ENFOUIE** est un **Statut**.
▶ Quand une Unité gagne le **Statut ENFOUI**, elle gagne aussi le **STATUT CACHÉ**.
▶ Au **Début de la Manche, les Unités ENFOUIES** gagnent le **Statut CACHÉ**.
▶ Quand le Statut ENFOUI est retiré, elle perd aussi le Statut CACHÉ.
▶ Sa **Taille** vaut 0 à tous égards.

▶ Sa **Valeur de ravitaillement actuelle** vaut 0 pour les tests de **Se désengager**.
▶ Une Unité **ENFOUIE ne peut pas** Contrôler ni Contester les **Marqueurs de mission** (prévaut sur les Parties 6.2 et 8.9.1).

▶ Tant qu'elle est **ENFOUIE**, l'Unité ne peut effectuer que les actions **Déployer**, **Mouvement**, **Se désengager**, **Course**, **Attendre** et **Serrer les rangs**. L'une de ces actions (sauf Attendre) retire immédiatement le Statut ENFOUI.
▶ Les Unités ENFOUIES peuvent utiliser des **Capacités spéciales**, sauf indication contraire.
▶ Les Unités ENFOUIES peuvent effectuer un **Jet d'esquive** contre toute attaque qui les prend pour Cible.
▶ Les autres Figurines peuvent traverser celles d'une Unité ENFOUIE, sans finir **Dans un rayon de** sa **Portée d'engagement** (remplace la Partie 8.5.3).
▶ Si une Unité ENFOUIE est **Engagée** au début de la Phase de combat, elle doit être **Activée**, mais ne peut effectuer d'**Attaque au corps à corps** tant qu'elle est ENFOUIE. Elle peut commencer par Serrer les rangs, ce qui retire immédiatement le Statut ENFOUI. Elle résout alors normalement les étapes restantes de l'Attaque au corps à corps. Si elle n'effectue pas ou ne peut pas effectuer Serrer les rangs, elle n'attaque pas. Les Unités **Ennemies** Engagées avec une Unité ENFOUIE peuvent l'attaquer normalement, quel que soit son Statut.

TIR EN RAFALE Y" (X)

Lors d'une **Attaque à distance** contre une Cible **Dans un rayon de Y"** de la Figurine attaquante, augmentez **de X la CdA** de cette Arme pour cette Attaque.

ATTRIBUTS DE COMBAT

Les **Attributs de combat** sont des Mots-clés d'une **Carte d'unité** indiquant la nature physique et la classe tactique de l'Unité.

Attributs de type : Blindé, Biologique, Léger, Mécanique, Psionique, Volante et Terrestre.

▶ **Ciblage :** certaines Armes ne tirent que sur des **Attributs de combat** précis (p. ex. « Cible : **Volante** »).
▶ **Déferlement :** l'efficacité d'une Arme ne se déclenche que si la Cible a l'**Attribut de combat** de son **Type de déferlement** (Partie 8.7.4).
▶ **Bonus :** des Capacités comme **ANTI-ESQUIVE (X)** ou **PERFORATION (X)** ne s'appliquent souvent qu'à certains Attributs de combat.

Note : l'**Attribut de combat Terrestre** et le **NIVEAU DU SOL** (Partie 8.5.3) sont distincts. Une Unité **Volante** posée sur le tapis est au NIVEAU DU SOL, mais n'a pas l'Attribut de combat Terrestre. Dans ces règles, **Terrestre** en gras désigne toujours l'**Attribut de combat** ; NIVEAU DU SOL désigne toujours l'élévation.

TIR CONCENTRÉ (X)

Les attaques avec cette arme ne peuvent pas éliminer plus de X Figurines. Une fois X Figurines éliminées, défaussez tout **Total des dégâts** restant. Il n'est ni enregistré comme Marqueur de dégâts ni conservé.

JOUEUR QUI CONTRÔLE

Le Joueur qui commande une Unité, une Figurine ou un Jeton donné prend toutes les décisions et lance tous les dés. Certaines Capacités, comme Parasite neural, peuvent transférer le contrôle ; le nouveau contrôleur agit alors comme si l'Unité était la sienne.

COUP CRITIQUE (X)

Déplacez X dés de la **Réserve d'armure** à la **Réserve de dégâts**, sans Jet d'**Armure**. **COUP CRITIQUE** ne peut **jamais** déplacer plus de dés que la Réserve d'armure.

VALEUR DE RAVITAILLEMENT ACTUELLE

La **Valeur de ravitaillement actuelle** d'une Unité est sa **Valeur de ravitaillement** du moment, selon le nombre de Figurines restantes indiqué par le Profil de ravitaillement (Partie 6.1). Actualisez-la dès qu'une perte fait passer ce nombre au palier inférieur.

La **Valeur de ravitaillement actuelle** sert à vérifier si une Unité peut être Déployée depuis les **Réserves** (Partie 8.3.2), à déterminer le Contrôle d'un **Marqueur de mission** (Partie 8.9.1), à évaluer la **Masse tactique** pour **Se désengager** (Partie 8.5.4) et à calculer les **Points de victoire** des conditions fondées sur le Ravitaillement.

MALUS [Attr.] (X)

L'Unité subit une pénalité **de X** à l'Attribut indiqué jusqu'à la **Fin de la manche**.

▶ Attribut à seuil : augmentez la valeur **de X** (jet plus difficile).
▶ Attribut à valeur : réduisez la valeur de X (minimum 0).

DÉPLACEMENT

La **Figurine meneuse** peut finir un déplacement en chevauchant ce Jeton ou cette Unité (prévaut sur la Partie 7.3.1).

Si la Figurine meneuse finit une action Mouvement, Déployer, Course, Charge, Se désengager ou Serrer les rangs, ou un déplacement de Capacité spéciale, en chevauchant ce Jeton ou cette Figurine, son Joueur

le place immédiatement en **Contact socle à socle** avec la **Figurine meneuse**. Si ce contact est impossible, il le place au plus près.

PARADE (X)

Quand cette Unité est ciblée, réduisez de X le nombre de dés déplacés de la **Réserve d'armure** à la **Réserve de dégâts** par le **Déferlement** ou un **COUP CRITIQUE de X** (min. 0), à l'étape **Résoudre le Déferlement**.

TAILLE EFFECTIVE

La **Taille effective** d'une Figurine est égale à sa **Taille** plus celle de tout Terrain sur lequel elle se tient (Partie 7.1.2).

Une Figurine au **NIVEAU DU SOL** a une **Taille effective** égale à sa seule caractéristique de **Taille**. Sur le **NIVEAU SUPÉRIEUR** (**Taille 3+**) ou le **NIVEAU INTERMÉDIAIRE** (**Taille 1–2**), elle ajoute la Taille du Terrain à la sienne. Les éléments de Terrain surélevés se cumulent de même : leur Taille effective égale leur Taille plus celle du Terrain qui les supporte.

La **Taille effective** détermine quel Terrain bloque la **Ligne de vue** par Couvert total ou direct (Partie 7.1.1). Pour le Couvert, les Figurines **Volantes** ont une Taille effective supérieure à tout élément de Terrain de la table (Partie 7.1.4).

NIVEAU D'ÉLÉVATION

Les Figurines peuvent occuper l'un des trois Niveaux :

▶ **NIVEAU DU SOL** : directement sur le tapis de jeu.
▶ **NIVEAU INTERMÉDIAIRE** : sur un Terrain horizontal de **Taille 1 ou 2**.
▶ **NIVEAU SUPÉRIEUR** : sur un Terrain horizontal de **Taille 3** ou plus. Une Figurine est à un Niveau si son socle s'y trouve. Si son socle occupe plusieurs Niveaux, considérez-la sur le plus élevé.

ENNEMI

Toutes les Unités, tous les Jetons et toutes les cartes de l'Adversaire sont **Ennemis**. En équipe, ceux de tous les Joueurs adverses le sont aussi. Une Unité ne peut jamais attaquer une Unité **Amie**, sauf indication contraire explicite. **Ennemi** est l'opposé d'Ami et sert dans les règles à déterminer les Cibles valides, l'**Engagement** et la contestation des **Marqueurs de mission**.

ENGAGÉE

Une Unité **Terrestre** est **Engagée** si l'une de ses Figurines est **Dans un rayon de 1"** (**Portée d'engagement**) d'une Figurine d'une Unité **Terrestre Ennemie**, sous les conditions suivantes (Partie 7.2.1) :

▶ **Attributs de combat concordants : Terrestre** : les Figurines **Terrestres** n'Engagent que des Figurines Terrestres. Les Figurines **Volantes** ne peuvent être **Engagées** par aucune Figurine.
▶ **Le Terrain ne bloque pas :** un Terrain de **Taille 2+** entre les Figurines empêche l'**Engagement**, même si elles sont **Dans un rayon de 1"**. Les Figurines au **NIVEAU SUPÉRIEUR** ne peuvent **Engager** celles au **NIVEAU DU SOL**, et inversement.

Dès qu'une Figurine d'une Unité est **Engagée**, toute l'Unité l'est. Une Unité Engagée ne peut faire de **Mouvement** standard : elle doit **Se désengager** (Partie 8.5.4) ou **Attendre**. Les Unités Engagées subissent aussi les restrictions des **Attaques à distance** (Partie 8.7.3).

PORTÉE D'ENGAG.

La **Portée d'engagement** s'étend de 1" horizontalement autour de tout socle. Lorsque deux Figurines **Terrestres Ennemies** sont **à portée** d'engagement l'une de l'autre, elles sont **Engagées** (Partie 7.2).

La **Portée d'engagement** se mesure horizontalement en vue de dessus, sans tenir compte de la hauteur (Partie 4.1). Elle intervient pour les restrictions de **Mouvement** (8.5.3), **Se désengager** (8.5.4), la **Charge** (8.6.2), le Rang combattant (8.8.1) et les effets **PLACER**. Les Armes de mêlée indiquent E comme Portée : elles ne frappent que les Cibles **Dans un rayon de** la Portée d'engagement.

BORD D'ENTRÉE

Le bord de table attribué au Joueur par la **Carte de déploiement**. Les Unités entrent par ce bord lors d'un Déploiement depuis les **Réserves**.

ATTRIBUTS DE FACTION

Les **Attributs de faction** sont des Mots-clés des **Cartes d'unité**, **Cartes tactiques** et **Cartes de faction** qui indiquent l'allégeance.

▶ **Attributs de race : Terran, Zerg, Protoss.**
▶ **Attributs de sous-faction :** couvées ou organisations précises, p. ex. **Essaim de Kerrigan**, **Rebelles de Raynor**.
▶ **Fonction :** durant la Composition d'armée, seules les Unités et **Cartes tactiques** dont tous les **Attributs de faction** figurent sur la **Carte de faction** choisie sont permises. Si même un Attribut de l'Unité ou de la **Carte tactique**

ne figure pas sur la **Carte de faction**, cette carte est interdite. Une Unité ayant moins d'Attributs est permise : seuls ses Attributs doivent figurer sur la Carte de faction (Partie 9.1.2).

RANG COMBATTANT

Une Figurine est au Rang combattant si elle est **dans un rayon de** la **Portée d'engagement** (1") d'une Figurine **Ennemie**. Elle peut alors frapper avec ses **armes** de Phase de combat. Voir Partie 8.8.1, étape 2.

MARQUEUR DU PREMIER JOUEUR

Jeton physique indiquant quel Joueur a l'initiative. Au début de la partie, le vainqueur du Jet de départage (Partie 3.2) attribue le **Marqueur du premier joueur** à l'un des Joueurs pour la Manche 1. Son détenteur choisit qui s'active en premier au début de chaque Phase. Le Marqueur change de main de deux façons : le premier Joueur à **Passer** en Phase 1 ou 2 le prend pour la Phase suivante ; à la fin de la Phase 4, il revient au Joueur ayant le moins de **Points de victoire** (Partie 8.9.6). En cas d'égalité, les deux Joueurs font un Jet de départage et le vainqueur prend le Marqueur.

VOLANTE

Les Unités **Volantes** échangent le contrôle du terrain (ni **Marqueurs de mission** ni mêlée) contre mobilité et immunité au Terrain.

▶ Une Unité **Volante** ignore tout Terrain pour ses Mouvements. La **Figurine meneuse** se déplace de point à point, en mesurant horizontalement. Les autres Figurines peuvent traverser le socle d'une Figurine Volante comme s'il n'existait pas, et inversement.
▶ Une Unité Volante n'est jamais **Engagée**. Les Figurines **Terrestres** ne peuvent **Engager les Volantes**, et les Volantes ne peuvent **Engager** d'autres Volantes. Une Unité Volante doit finir son Mouvement à au moins 1" de toutes les **Unités Ennemies Volantes**.
▶ Une Figurine Volante ignore le Couvert total. Le Couvert direct et la Zone morte d'élévation s'appliquent. La **Taille effective** des Unités Volantes est supérieure à celle de tout élément de Terrain.
▶ Une Unité Volante ne bénéficie pas du Couvert du NIVEAU SUPÉRIEUR (Partie 7.1.3).
▶ Elle ne peut ni Contrôler ni Contester les **Marqueurs de mission** (remplace les Parties 6.2 et 8.9.1).
▶ Elle ne peut pas **Charger** ni être **Chargée**.

▶ Une Unité **Volante** ne peut participer à la Phase de combat (Partie 8.8).
▶ Elle ignore les Niveaux d'élévation et n'utilise pas les **Points d'accès**. Pour le Couvert et la **Ligne de vue** considérez que la **Taille effective** d'une Unité **Volante** dépasse celle de tout élément de Terrain sur la table (Partie 7.1.4). Le Terrain ne contribue pas à la Taille effective d'une Figurine Volante.
▶ Une Unité Volante qui survole de l'Herbe ne la détruit pas. Si elle termine sur cet élément de Terrain, retirez-le normalement.

AMIE

Toutes les Unités, tous les Jetons et toutes les cartes du Joueur qui contrôle sont **Amis** entre eux. En équipe, ceux des coéquipiers le sont aussi. Les Figurines d'une Unité lui sont toujours Amies. Ami est l'opposé d'Ennemi et sert dans les règles à déterminer les restrictions de ciblage, les interactions de déplacement et l'éligibilité aux capacités.

HERBE

Un élément de terrain de **Taille** 2 soumis à des règles spéciales. Contrairement aux autres terrains de **Taille 2**, l'Herbe **ne bloque pas les déplacements**, mais bloque la **Ligne de vue** selon les règles normales de Couvert (Partie 7.1.1).

L'Herbe est détruite par le passage des combattants. Si le trajet de la **Figurine meneuse** la traverse ou si une Figurine d'une Unité termine dessus pendant une action de **Mouvement**, **Déployer**, **Course**, **Charge**, **Se désengager** ou **Serrer les rangs**, retirez immédiatement cet élément de Terrain. Il ne revient pas lors du Nettoyage et remise en état et ne peut être replacé.

Une Unité Volante qui survole de l'Herbe ne détruit pas cet élément de terrain. Les Figurines Volantes passent au-dessus, pas au travers. Si une Figurine d'une Unité Volante termine sur de l'Herbe, cette Figurine est retirée normalement.

NIVEAU DU SOL

Un des Niveaux d'élévation. Une Figurine est au **NIVEAU DU SOL** quand elle repose directement sur le tapis de jeu.

Les Figurines au **NIVEAU DU SOL ne peuvent pas** Engager celles au **NIVEAU SUPÉRIEUR**, et inversement.

Les Figurines au **NIVEAU DU SOL** ne peuvent Engager celles du **NIVEAU INTERMÉDIAIRE** que si les deux sont adjacentes au même **POINT D'ACCÈS** reliant leurs niveaux.

Une Figurine au **NIVEAU DU SOL** a une **Taille effective** égale à sa seule **Taille**.

SOIGNER (X)

Retirez X points de **Dégâts** accumulés par l'Unité (réduisez son **Marqueur de dégâts**). **SOIGNER ne peut pas** ramener de Figurines Détruites : il réduit seulement les Dégâts existants. Voir aussi : **RÉAPPARAÎTRE**.

Cachée

Cette Unité **ne peut pas** être ciblée par une **Attaque à distance** ni une **Capacité spéciale** exigeant une LDV, sauf si la Figurine active est **Dans un rayon de 4"** d'elle. Une Unité **CACHÉE** est immunisée contre **IMPACT** et peut faire un **Jet d'esquive** contre chaque attaque qui la cible.

Cachée est un Statut.

NIVEAU SUPÉRIEUR

Un des Niveaux d'élévation. Une Figurine est au **NIVEAU SUPÉRIEUR** sur un Terrain horizontal de **Taille 3** ou plus.

Les Figurines au **NIVEAU SUPÉRIEUR ne peuvent pas** Engager celles au **NIVEAU DU SOL**, et inversement.

Les Figurines sur le **NIVEAU SUPÉRIEUR** ne peuvent Engager celles du **NIVEAU INTERMÉDIAIRE** que si les deux sont adjacentes au même **POINT D'ACCÈS** reliant leurs niveaux.

Une Figurine au **NIVEAU SUPÉRIEUR** a une **Taille effective** égale à sa **Taille** plus celle du Terrain.

TOUCHES X (Y)

L'Unité affectée subit X touches automatiques. Placez directement X dés dans la **Réserve d'armure** et passez aux **Jets d'armure** (Partie 8.7.4, étapes 3–4). Considérez la caractéristique de **Dégâts** comme étant **Y**. Ces touches ne génèrent pas de Déferlement.

IMPACT (X) Y

Aussitôt après la réussite de la **Charge** de cette Unité, vérifiez chaque Figurine du Rang combattant ou du Rang de soutien. Pour chacune qui est éligible, générez X Dés d'impact :

▶ Si la Figurine est au Rang combattant ou de soutien contre une seule Unité **Ennemie**, les X dés vont à cette Unité.
▶ Si elle est dans l'un de ces Rangs contre plusieurs Unités Ennemies, son Joueur peut répartir les dés entre elles.

Lancez séparément les dés attribués à chaque Unité Cible : c'est le **Jet pour Toucher d'impact**. Pour chaque résultat **de Y** ou plus, placez 1 dé dans la **Réserve d'armure** de la Cible. Faites aussitôt les **Jets d'armure**. Ces Touches ne génèrent pas de Déferlement et traitent les **Dégâts comme 1**.

TERRAIN INFRANCHISSABLE

Un Terrain est Infranchissable sans **Point d'accès** vers un Niveau adjacent. Les Figurines **ne peuvent pas** traverser, monter sur ni franchir un **TERRAIN INFRANCHISSABLE**, ni finir leur Mouvement dessus. Elles peuvent traverser du Terrain de **Tailles** 0 et 1.

TIR INDIRECT

Les **Attaques à distance** de cette Arme peuvent ignorer la **Ligne de vue** pour choisir une Cible et résoudre les **Dégâts**. La Cible **doit** rester **À Portée**. Hors Ligne de vue, elle peut faire un **Jet d'esquive** contre cette attaque.

INSTANTANÉ

Les Unités **Ennemies ne peuvent pas** déclarer ni résoudre de **Capacités de réaction** aux Attaques de cette Arme.

FIGURINE MENEUSE

La **Figurine meneuse** est un point de référence temporaire servant à déplacer une Unité. Chaque fois qu'une Unité effectue **Mouvement**, **Déployer**, **Course**, **Charge**, **Se désengager**, **Serrer les rangs** ou toute Action demandant de désigner une Figurine meneuse, le Joueur qui contrôle choisit une Figurine de l'Unité.

Déplacez d'abord la **Figurine meneuse** en mesurant son trajet exact. Placez ensuite les Figurines restantes en **Cohésion** valide autour de la nouvelle position de la **Figurine meneuse** (Partie 4.4). Sa désignation prend fin une fois l'Action résolue. La Figurine meneuse détermine la catégorie de **Largeur de passage** de l'Unité et interagit avec les restrictions du Terrain (Partie 4.6).

LIGNE DE VUE (LDV)

La **Ligne de vue** détermine ce qu'une Figurine voit et peut donc cibler avec ses Attaques et Capacités.

Tous les contrôles de **Ligne de vue** se font en **vue de dessus 2D**, à la verticale du champ de bataille. Pour savoir si une Figurine voit une cible, tracez une ligne droite imaginaire depuis **n'importe quel**

partie du socle de la Figurine active à toute partie de celui de la Cible. La hauteur verticale ne compte jamais dans le tracé.

Si le tracé ne traverse aucun **Terrain bloquant** (tout Terrain de **Taille effective** 1 ou plus), la Cible est **Visible**. Aucune autre vérification n'est requise.

Si le tracé traverse un **Terrain bloquant**, la cible n'est pas forcément cachée. Appliquez les règles de Couvert (Partie 7.1.1) pour savoir si ce terrain bloque la **Ligne de vue** :

▶ **Couvert total :** la **Taille effective** du Terrain est supérieure ou égale à celle de l'attaquant et de la Cible. La **Ligne de vue** est bloquée.
▶ **Couvert direct :** le tracé traverse un élément de Terrain et l'attaquant ou la Cible se trouve **Dans un rayon de 1"** de celui-ci, dont la Taille effective est supérieure ou égale à celle de la Figurine qui se trouve dans un rayon de 1". La Ligne de vue est bloquée. **Exception :** si l'attaquant et la Cible sont tous deux dans un rayon de 1" du même élément et **Dans un rayon de 3"** l'un de l'autre, résolvez normalement la Ligne de vue.
▶ **Zone morte d'élévation :** une Figurine au **NIVEAU SUPÉRIEUR** (**Taille 3+**) ne peut pas voir une Figurine au **NIVEAU DU SOL** dans un rayon de 1" de la base du même élément, et inversement. La même exception de Combat rapproché s'applique.

Chaque élément de Terrain est évalué séparément. Les éléments de Terrain ne cumulent ni leur **Taille effective** ni leur proximité. Si aucun ne remplit les conditions du Couvert total ou du Couvert direct, la **Ligne de vue** n'est pas bloquée, quel que soit le nombre d'éléments traversés par son tracé.

L'emprise d'un élément de Terrain est définie par son socle physique ou ses bords extérieurs vus du dessus. Interstices, fenêtres, portes et intérieurs ouverts compris dans cette emprise **bloquent bien** la **Ligne de vue**, sauf accord contraire durant la préparation (Partie 7.1).

Les Figurines **Volantes** ignorent la règle de Couvert total. Le Couvert direct et la Zone morte d'élévation s'appliquent toujours. La **Taille effective** d'une Figurine Volante dépasse celle de tout élément de terrain sur la table (Partie 7.1.4).

La **Ligne de vue** est réciproque : si la Figurine A voit la Figurine B, la Figurine B voit la Figurine A par le même tracé.

CIBLE IMMOBILE (X)

Lors d'une **Attaque à distance** avec cette Arme, ajoutez X à sa **CdA** si l'Unité ciblée a le **Statut Immobile**.

LONGUE PORTÉE (X)

La **Portée** maximale de cette Arme passe à **X"**.

Pour chaque Figurine attaquante, mesurez sa distance à la Cible :

▶ **À** la **Portée** normale du profil : l'Attaque se résout normalement.
▶ Au-delà de la Portée du profil, mais **Dans un rayon de X"** : la Figurine subit un **Modificateur -1** à son **Jet pour Toucher**.

Si une Salve contient des Figurines à la fois à Portée **Standard** et à **Longue portée**, générez tous les dés, mais lancez les deux groupes séparément pour leurs différents **seuils de Toucher**.

NIVEAU INTERMÉDIAIRE

Un des Niveaux d'élévation. Une Figurine est au **NIVEAU INTERMÉDIAIRE** sur un Terrain horizontal de **Taille 1 ou 2**.

Les Figurines au **NIVEAU INTERMÉDIAIRE** ne peuvent Engager celles au **NIVEAU SUPÉRIEUR** ou au **NIVEAU DU SOL** que si les deux sont adjacentes au même **POINT D'ACCÈS** reliant leurs niveaux.

Une Figurine au **NIVEAU INTERMÉDIAIRE** a une **Taille effective** égale à sa **Taille** plus celle du Terrain.

MARQUEURS DE MISSION

Placez les Marqueurs numérotés durant la Mise en place, aux coordonnées de la **Carte de déploiement**. Chaque Marqueur mesure 32 mm de diamètre et a deux faces : **Activée** ou **Désactivée**. Les 1 et 3 sont rouges, les 2 et 4 bleus, et le 5 Neutre.

Les **Marqueurs de mission** sont le principal moyen de marquer. À la fin de chaque Manche, comparez le **Ravitaillement actuel total** des Unités éligibles contestant chaque Marqueur pour en déterminer le Contrôle (Partie 8.9.1). Une Unité peut Contester un **Marqueur de mission** seulement si elle est sur le champ de bataille, **en cohésion**, et si au moins une Figurine est **dans un rayon de 3"**, avec **Ligne de vue** sur le Marqueur au même niveau. Les Unités **Volantes** et **ENFOUIES** ne peuvent ni Contester ni Contrôler les Marqueurs de mission.

Le Contrôle est **persistant** : une fois qu'un Joueur Contrôle un Marqueur, il le garde jusqu'à ce que l'Adversaire le reprenne

avec un total contesté de Ravitaillement supérieur. Une égalité ne transfère jamais le contrôle.

MODIFICATEUR

Un **Modificateur** ajuste le seuil d'un Jet. Appliquez tous les Modificateurs avant de lancer (Partie 3.4).

▶ **Modificateur +X :** facilite le Jet en réduisant le seuil de X.
▶ **Modificateur -X :** le complique en augmentant le seuil de X.

Les Modificateurs de sources nommées différentes se cumulent, sauf indication contraire. Une Valeur cible ne peut descendre sous 2+ ni dépasser 6+. Les Modificateurs ajustent la Valeur cible, pas le dé. Un 6 naturel réussit toujours et un 1 naturel échoue toujours, quels que soient les Modificateurs (Partie 3.6).

Un **Modificateur** diffère d'un Ajout fixe (Partie 3.5), qui génère une valeur au lieu d'ajuster un seuil.

TRANSFORMER (Nom d'Unité) X

Pour utiliser cette capacité, le Joueur qui contrôle doit avoir assez de **Ravitaillement disponible**. Placez une Figurine **(Name)** en **Contact socle à socle** avec une Figurine de l'Unité active, puis retirez-en X. La Figurine (Name) forme une nouvelle Unité et ne peut être placée **Dans un rayon de 1"** d'une Unité Ennemie. Placez un Marqueur d'activation près d'elle ; elle ne peut plus être Activée pendant cette Manche.

DÉGÂTS NON LÉTAUX (X)

L'Unité subit X points de **Dégâts**. Ajoutez-les à son **Marqueur de dégâts**. Ne retirez aucune Figurine, même si le **Total des dégâts** dépasse ses **PV**. Si l'Unité subit ensuite des Dégâts normaux, le Total des dégâts combiné entraîne normalement le retrait des pertes.

SUR LE MUCUS

Une Unité Zerg Terrestre **Amie** ou **Ennemie** est considérée **SUR LE MUCUS** tant qu'elle est **Dans un rayon de 6"** d'un Jeton **Tumeur muqueuse** ou d'une Figurine désignée comme **Source de mucus**. Tant que cette condition est remplie, elle gagne le Mot-clé SUR LE MUCUS, ce qui lui permet de déclencher des **Capacités spéciales** ou **Améliorations** exigeant cet état.

PERFORATION [TAG] X

Contre une Unité ayant l'**Attribut de combat** indiqué, considérez les **Dégâts** de cette Arme **comme X**.

TIR PRÉCIS

Les **Attaques à distance** de cette Arme peuvent cibler des Unités **Ennemies Engagées**, sans tenir compte de la restriction normale du **Statut d'engagement** (remplace Partie 8.7.3, Étape 1).

PLACER (X)

Choisissez une **Figurine meneuse**. Retirez-la et placez-la **Entièrement dans un rayon de X"** de sa position initiale. Retirez puis replacez toutes les autres Figurines de l'Unité en maintenant la **Cohésion** (Partie 4.4). **PLACER** ignore le Dégagement et les exigences d'élévation. La Figurine meneuse est retirée et placée directement, sans suivre de trajet. Elle **doit** toutefois finir en position légale et pas **dans un rayon de** la **Portée d'engagement** d'une Figurine ennemie. Les Figurines utilisant PLACER durant la Phase d'**assaut** peuvent être placées dans la Portée d'engagement de Figurines **Ennemies** (l'Unité devient **Engagée**).

PRÉCISION (X)

Après le Jet pour **Toucher**, déplacez jusqu'à X **Dés d'attaque** ratés directement dans la **Réserve d'armure**. Comptez-les comme des Touchers réussis à tous égards, dont le Déferlement.

PRÊTE

État par défaut d'une **Carte tactique** ou **Carte de faction**. Une carte Prête est face visible, ses capacités sont disponibles et elle peut être **Épuisée** pour payer un coût en ressources ou activer ses **Capacités spéciales**. Toutes les **Cartes tactiques** et **Cartes de faction** commencent chaque Manche Prêtes. Les cartes Épuisées redeviennent Prêtes lors du Nettoyage et remise en état (Partie 8.9.5).

RÉPÉTABLE

Cette capacité n'est pas soumise à la limite **Une fois par manche** (Partie 2.7.1). Elle peut être utilisée plusieurs fois par **Manche** et par **Activation**, à condition de payer tous les **Coûts** et de remplir chaque fois les conditions de déclenchement.

RÉSERVES

Zone hors du champ de bataille où les Unités attendent leur Déploiement. Toutes commencent la partie en **Réserves**.

Dans les **Réserves**, une Unité :

▶ Ne peut être ciblée par une attaque ou Capacité que si celle-ci affecte explicitement les Unités en **Réserves**.
▶ Ne peut utiliser de **Capacités actives**, **Capacités passives** ni **Capacités de réaction**, sauf mention contraire.
▶ Ne peut Contrôler ni Contester de **Marqueurs de mission**.
▶ Ne compte pas sa **Valeur de ravitaillement actuelle** dans le **Ravitaillement actuel total** du joueur sur le champ de bataille.
▶ Conserve tout équipement, Amélioration et choix d'Arme attribué durant la Composition d'armée.
▶ Une Unité quitte les **Réserves** lorsqu'elle est Déployée sur le champ de bataille par une Action **Déployer** (Partie 8.5.5). Certaines règles peuvent la renvoyer en Réserves : voir Partie 8.5.5 pour le traitement des **Dégâts**, effets et Ravitaillement. À la Manche finale, toute Unité encore en Réserves et non Déployée est considérée **Détruite** pour le décompte (Partie 8.10).

RÉAPPARAÎTRE (X)

Renvoyez jusqu'à X Figurines Détruites à cette Unité.

▶ Le retour **ne peut pas** augmenter la **Valeur de ravitaillement actuelle** de l'Unité. Ne rendez pas une Figurine si elle ferait passer l'Unité dans une tranche supérieure.
▶ Placez chaque Figurine rendue en **Contact socle à socle** avec une Figurine de l'Unité. Elle ne peut être placée **Dans un rayon de** la **Portée d'engagement** d'aucune Unité **Ennemie**.
▶ Une Figurine impossible à placer légalement ne revient pas.

PROTÉGÉE

Si une Carte d'unité indique un **Bouclier**, ajoutez-le aux **Points de vie (PV)** de la première Figurine. L'Unité est **Protégée**. Elle perd son **Statut Protégé** lorsque son **Total des dégâts** dépasse son Bouclier ou quand sa première Figurine est retirée.

Le **Statut Protégé** est mentionné par d'autres capacités. Perdre le Statut Protégé ne retire aucun **Point de vie** restant ; cela met seulement fin aux effets exigeant que l'Unité soit **Protégée**. Le Statut Protégé ne peut pas être restauré par **SOIGNER**.

ARME D'APPOINT

Quand cette Unité effectue une **Attaque à distance** ou une **Attaque au corps à corps**, les Figurines équipées de cette Arme peuvent l'utiliser en ignorant la limite normale d'une Arme par Figurine (Partie 8.7.3). Une Figurine avec plusieurs **ARMES D'APPOINT** peut toutes les utiliser durant la même Activation.

Les attaques de chaque **ARME D'APPOINT** se résolvent en Salves distinctes. Comme ces Salves sont distinctes, elles peuvent cibler une Unité **Ennemie** différente de celle des autres Armes de l'Unité, sous réserve de toutes les conditions normales d'éligibilité.

MODE SIÈGE

Tant qu'une Unité a le **Statut MODE SIÈGE**, appliquez les règles suivantes :

▶ Cette Unité ne peut pas effectuer les Actions **Mouvement**, **Se désengager**, **Course**, **Charge** ou **Serrer les rangs**.
▶ Un Profil d'arme avec le **Statut Mode siège** ne peut être utilisé que tant que cette Unité a le **Statut MODE SIÈGE**.
▶ Tant qu'elle a le Statut Mode siège, aucune autre Arme ne peut être utilisée.
▶ Quand cette Unité retourne en **Réserves**, elle perd le Statut MODE SIÈGE.

CAPACITÉ SPÉCIALE

Une Capacité spéciale est toute capacité nommée imprimée sur une Carte d'unité, une Carte tactique ou une Carte de faction. Chaque Capacité spéciale relève d'une des trois catégories suivantes : Capacité active, Capacité passive ou Capacité de réaction (Partie 2.7).

▶ Les **Capacités actives** exigent que l'Unité soit Activée et se déclenchent juste avant ou après une Action. Chaque **Capacité active** nommée est utilisable une fois par Manche et par Unité, sauf si elle a le mot-clé **RÉPÉTABLE**.
▶ Les **Capacités passives** restent actives tant que l'Unité est sur le champ de bataille.
▶ Les **Capacités de réaction** répondent à un déclencheur précis. Chaque joueur ne peut résoudre qu'une Réaction par Activation, et chaque **Capacité de réaction** nommée qu'une fois par Manche et par Unité.

Ces trois types sont inactifs tant que l'Unité est en **Réserves**, sauf indication contraire explicite. Une Unité ne peut pas être affectée simultanément par plusieurs occurrences d'une Capacité spéciale portant le même nom.

SPÉCIALISTE

Une Unité ne peut comprendre qu'une Figurine équipée de cette Arme. Il est interdit de cumuler des Améliorations pour en configurer plusieurs exemplaires (Partie 9.1.7).

DÉBORDEMENT

Touchers supplémentaires d'une **Arme à gabarit** atteignant des Figurines hors de l'Unité Cible primaire. Quand

si un **Gabarit d'explosion (BT)** ou **Gabarit lance-flammes (FT)** couvre des Figurines d'Unités autres que la Cible primaire, elles sont résolues par Débordement. Chaque Unité affectée forme une **Salve** distincte. Les Salves de Débordement n'appliquent pas les modificateurs de **Cadence d'attaque** et ne génèrent pas de Déferlement. Le Débordement peut affecter les Unités **Amies** et **Ennemies**. Procédure complète des Armes à gabarit : Partie 8.7.6.

IMMOBILE

Au **Début de la Manche**, toutes les Unités gagnent ce Statut. Une Unité le perd aussitôt si l'une de ses Figurines se déplace, est déplacée ou **PLACÉE** pour quelque raison que ce soit.

STATUT

Catégorie de Mot-clé représentant un mode temporaire ou persistant, une condition ou un Modificateur de Caractéristique d'une Unité (p. ex. **ENFOUIE**, **MODE SIÈGE**). Sauf indication contraire, les Statuts restent durant la Phase de décompte et de nettoyage, jusqu'à leur retrait par un autre moyen

Le Statut actif d'une Unité est indiqué par des **Marqueurs de statut** placés près d'elle :

▶ **Modes :** utilisez des Marqueurs en plastique pour suivre les changements opérationnels (p. ex. **MODE SIÈGE**, **ENFOUIE**). Ces **Marqueurs de statut** ont **RESTE EN JEU**.
▶ **Autres statuts** : utilisez des Marqueurs pour suivre les autres effets sur l'Unité. Les effets positifs utilisent des **Marqueurs de Bonus** (bleus), les négatifs des **Marqueurs de Malus** (rouges). Ces Marqueurs de statut ont RESTE EN JEU.

RESTE EN JEU

Ce Jeton, Marqueur ou **Effet de capacité** persiste durant le Nettoyage et la remise en état (prévaut sur la Partie 8.9.5), jusqu'à ce qu'une condition le retire (p. ex. destruction ou fin de durée).

INVOQUER (Nom d'Unité)

Placez la **Figurine meneuse** de l'Unité nommée **socle à socle** avec l'Unité **Parente**. Placez les autres Figurines **en cohésion**. Aucune ne peut être placée **dans un rayon de** la **Portée d'engagement** d'une Unité **Ennemie**.

Placez un **Marqueur d'activation** près de l'Unité invoquée : elle ne peut être **Activée** durant la Phase où elle a été invoquée. Lors des Phases suivantes, cette Unité doit être Activée juste après la fin de l'Activation de son Unité **Parent**, avant la prochaine Activation adverse.

L'Unité Invoquée ne peut être placée **Dans un rayon de** la **Zone d'influence** adverse.

Le Joueur **doit** avoir assez de **Ravitaillement disponible**. Si la **Valeur de ravitaillement actuelle** de l'Unité porte le **Ravitaillement actuel total** au-delà de la Réserve de ravitaillement, elle ne peut être Invoquée.

Si le **Parent** est absent du champ de bataille, cette Unité peut être **Activée** normalement.

VALEUR DE RAVITAILLEMENT

La **Valeur de ravitaillement** d'une Unité est celle de son Profil de ravitaillement sur la **Carte d'unité**, selon son nombre actuel de Figurines. Sa Valeur de ravitaillement initiale est fixée durant la Composition d'armée par l'Option de composition choisie (Partie 9.1.6) et détermine le nombre d'**Emplacements d'armée** occupés.

La **Valeur de ravitaillement actuelle** est dynamique : quand les pertes font passer l'effectif à un palier inférieur du Profil de ravitaillement, elle baisse. Actualisez-la immédiatement dès qu'une perte fait changer l'Unité de palier. Le Ravitaillement sert au Déploiement, au Contrôle des **Marqueurs de mission**, à la **Masse tactique** et au Décompte.

RANG DE SOUTIEN

Une Figurine est au Rang de soutien si elle est en **Contact socle à socle** avec une Figurine **Amie** de la même Unité située au Rang combattant, sans être elle-même **Dans un rayon de** la **Portée d'engagement** d'une Figurine **Ennemie**. Les Figurines du Rang de soutien peuvent frapper avec leurs **Armes** de Phase de combat comme si elles participaient au Combat. Voir Partie 8.8.1, Étape 2.

MASSE TACTIQUE

Une Unité a la Masse tactique quand sa **Valeur de ravitaillement actuelle** dépasse la Valeur de ravitaillement actuelle combinée de toutes les Unités **Ennemies** avec lesquelles elle est **Engagée**. Elle ignore alors la pénalité de **Se désengager** (Partie 8.5.4) : elle peut faire une **Attaque à distance** et une **Charge** normalement durant la Phase d'assaut suivante.

CORIACE (X)

Quand cette Unité résout un **Jet d'armure**, changez **jusqu'à X** résultats ratés en réussites. Considérez qu'ils atteignent

ou dépassant l'**Armure** : écartez-les sans les déplacer vers la **Réserve de dégâts**.

NON ENGAGÉE

Une Unité **Terrestre** est **Non engagée** si aucune de ses Figurines n'est **dans un rayon de 1"** d'une Figurine **Ennemie Terrestre**, ou si les restrictions du terrain (Partie 7.2.1) empêchent un **Engagement** valide malgré la proximité. Les Unités **Volantes** sont toujours Non engagées.

Une Unité **Non engagée** peut effectuer sans restriction un **Mouvement**, une **Course**, une **Attaque à distance** ou une **Charge** normale. Seules les Unités Non engagées peuvent effectuer l'Action Mouvement (Partie 8.5.2).

VISIBLE

Une Figurine est **Visible** pour une autre si une **Ligne de vue** valide peut être tracée entre elles (Partie 7.1). Si le tracé ne traverse aucun **Terrain bloquant**, la Cible est Visible sans autre contrôle. S'il en traverse un, appliquez les règles de Couvert (Partie 7.1.1) : la Cible reste Visible sauf si le Couvert total ou direct bloque la Ligne de vue.

Une Figurine avec le mot-clé **Cachée** n'est pas **Visible** pour les Figurines distantes de plus de 4", quelle que soit la **Ligne de vue**.

ENTIÈREMENT DANS UN RAYON DE

Une Figurine n'est **Entièrement dans un rayon de** la distance indiquée que si son socle entier s'y trouve : aucune partie ne peut dépasser la limite. Une Unité l'est seulement si chaque Figurine de l'Unité remplit cette condition.

Entièrement dans un rayon de est plus strict que **Dans un rayon de**. Cette condition sert aux contrôles de Cohésion (Partie 4.4), à certaines zones d'effet et à l'éligibilité aux **Marqueurs de mission**. Un chevauchement partiel ne suffit pas.

DANS UN RAYON DE

Une Figurine est **Dans un rayon d'une distance donnée** si une partie de son socle touche ou pénètre cette portée. Une Unité est Dans ce rayon si au moins une de ses Figurines remplit cette condition.

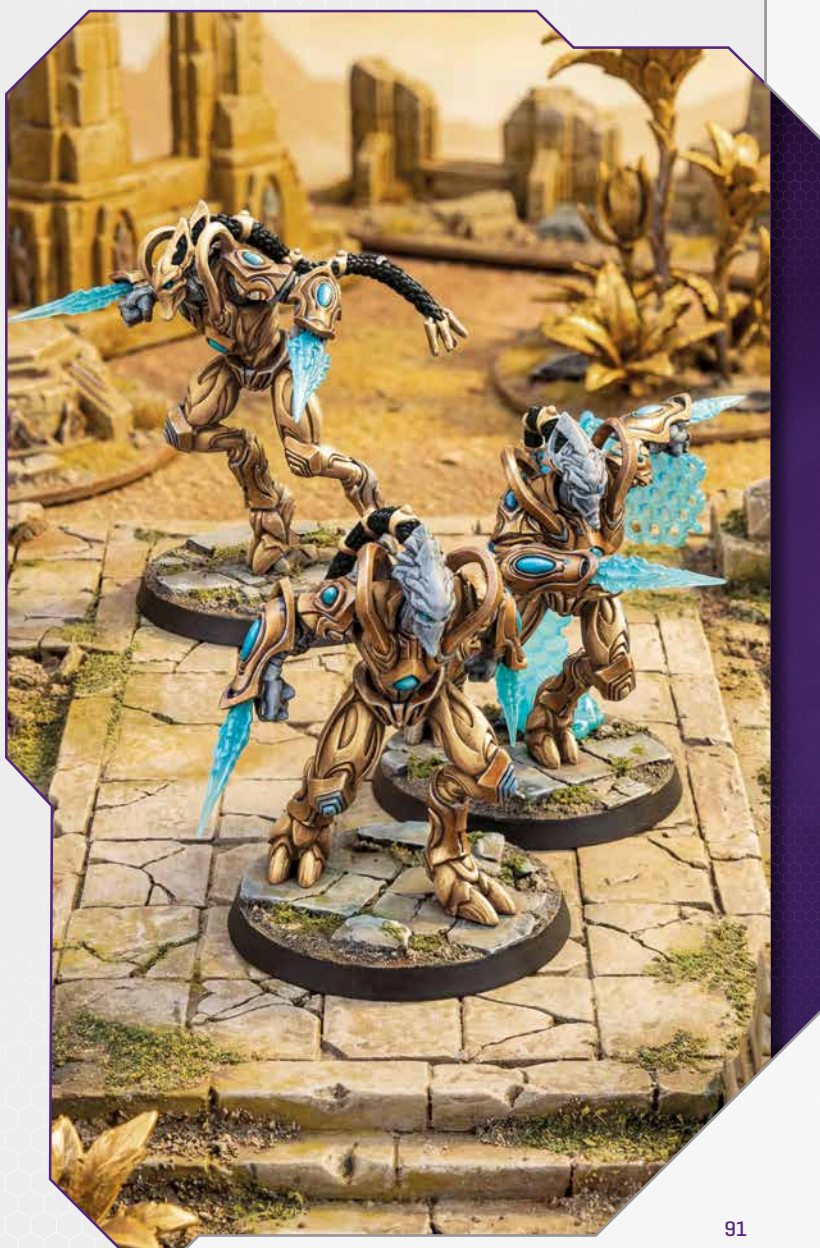
Dans un rayon de est moins strict qu'**Entièrement dans un rayon de**. Si une règle dit Dans un rayon de sans « Entièrement », un chevauchement partiel suffit.

ZONE D'INFL.

Zone restreinte du champ de bataille s'étendant sur 6" vers l'intérieur depuis le **Bord d'entrée** d'un Joueur, selon la **Carte de déploiement**. Si ce bord ne couvre pas toute la longueur du bord de table, la **Zone d'influence** est délimitée par des **Marqueurs de zone d'influence** placés aux extrémités du Bord d'entrée.

Les Unités arrivant des **Réserves** ne peuvent pas finir leur déploiement **dans un rayon de** la **Zone d'influence** adverse. Cela vaut pour toute arrivée : déploiement normal, transport ou **INVOQUER** (Partie 8.3.3).

La **Zone d'influence** n'affecte pas les Unités déjà sur le champ de bataille. Après leur arrivée, elle ne limite pas leurs déplacements, ne bloque pas la **Ligne de vue** et n'interagit avec aucune autre règle.



PART. 12: AIDE-MÉMOIRE

Cette Partie réunit les règles, séquences et tableaux les plus souvent consultés afin d'y accéder rapidement en cours de partie. Elle ne remplace pas les règles complètes, mais devrait répondre à la plupart des questions sans devoir parcourir les Parties précédentes.

12.1 PROTOCOLE PRÉ-PARTIE

▶ **Choisissez une Carte de mission et une Carte de déploiement.**

▶ Placez les **Marqueurs de mission** aux coordonnées de la **Carte de déploiement**.
▶ Placez le Terrain, équilibré entre quatre quarts, avec 3" min. entre structures majeures.
▶ Faites un Jet de départage : le gagnant attribue le **Marqueur du premier joueur** pour la Manche 1.

12.2 SÉQ. DE MANCHE

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

12.3 P. 1: MVT

Actions (une par Unité) :

▶ **Mouvement :** traversez le champ.
▶ **Déployer :** rejoignez le champ de bataille depuis les **Réserves** par le **Bord d'entrée** (**doit** disposer d'un **Ravitaillement disponible** suffisant ; **ne peut pas** finir dans la **Zone d'influence Ennemie**).
▶ **Se désengager :** si l'Unité est **Engagée**, sortez du Combat. Elle **ne peut pas** faire d'**Attaque à distance** ni de **Charge** à la Phase suivante, sauf si son Ravitaillement > Ravitaillement combiné **Ennemi**.
▶ **Attendre :** ne faites rien.

Le premier à Passer prend le Marqueur du premier joueur en Phase 2.

Déplacer une Unité : la Figurine meneuse avance jusqu'à sa Vitesse. Placez le reste de l'Unité **en Cohésion**.

Ravitaillement disponible = Réserve de ravitaillement – Ravitaillement actuel total des Unités Amies en jeu.

12.4 P. 2: ASSAUT

Actions (une par Unité) :

▶ **Attaque à distance :** utilisez des Armes à distance contre les **Ennemis**.
▶ **Charge :** déplacez-vous pour **Engager les Ennemis**.
▶ **Course :** traversez le champ.
▶ **Attendre :** ne rien faire.

Le premier à Passer prend le Marqueur du premier joueur en Phase 3.

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.

12.5 P. 3: COMBAT

Toutes les Unités **Engagées doivent** s'activer. Les Joueurs alternent.

Actions :

▶ **Attaque au corps à corps :** Arme de corps à corps contre les **Ennemis**.

Ne **Passez** que s'il ne reste aucune Unité **Engagée**.

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).

12.6 PHASE 4: DÉCOMPTE & NETTOYAGE

1. Contrôle : additionnez le Ravitaillement **dans un rayon de 3"** de chaque Marqueur. Le total supérieur contrôle ; égalité = Contesté. **2. Marquer les PtV :** selon la **Carte de mission**. **3. Fin de partie :** vérifiez les conditions de victoire. **4. Effets de Fin de manche :** résolvez les Capacités déclenchées. **5. Nettoyage :** retirez Jetons/Marqueurs (gardez **RESTE EN JEU**, **Marqueurs de dégâts**, **Marqueurs de mission**, **Indicateurs de faction**). Rafraîchissez les cartes **Épuisées**. **6. Initiative :** moins de **PtV** = **Marqueur du premier joueur**. Égalité = Jet de départage.

12.7 RETRAIT PERTES

Cible Non engagée :

▶ **Impossible** de retirer plus de Figurines que l'attaquant n'en voit.

▶ Les **Dégâts** excédant les pertes Visibles sont défaussés.

Cible engagée (ordre strict) : 1. Figurines hors de la Portée d'engagement de toute Unité Ennemie. 2. Figurines dans la Portée d'engagement, mais pas socle à socle. 3. Figurines socle à socle avec une Figurine Ennemie.

Impossible de retirer une Figurine si cela rompt l'Engagement avec un Ennemi et qu'une autre perte valide existe.



12.8 ARMES À GABARIT

	EXPLOSION (bt)	LANCE-FLAMMES (ft)
Alignement	Gabarit couvrant au maximum le socle de la Cible	Extrémité étroite contre le socle de l'attaquant
Contrôle LDV	Du socle de la Figurine ciblée à chaque Figurine	Du socle attaquant via le Gabarit à chaque Figurine
Jet pour Toucher	Jet pour Toucher normal	Jet pour Toucher normal
Dé de déferlement	Pas de **Dé de déferlement** lancé	Pas de **Dé de déferlement** lancé
Résultat du déferlement	Égale le nombre de Figurines affectées dans la seule Unité Cible principale	Égale le nombre de Figurines affectées dans la seule Unité Cible principale
Débordement	Résolvez chaque Unité en Salve distincte. Aucun Modificateur de CdA ni Déferlement aux Attaques de Débordement	Résolvez chaque Unité en Salve distincte. Aucun Modificateur de CdA ni Déferlement aux Attaques de Débordement

12.9 RÉSO. DES LITIGES

Si un différend de règles **ne peut pas** être résolu rapidement :

▶ Jet de départage (2D6) des deux Joueurs. Le plus haut total gagne.

▶ Le vainqueur décide comment appliquer la règle à ce cas précis.

▶ Continuez à jouer. Vérifiez la décision après la partie.

Cette règle assure la fluidité du jeu ; elle ne crée pas une faille tactique.

12.10 UNITÉS ET PTS D'AMÉL.

Cette section indique le Coût en Minerai et les Options de composition de chaque Unité. Lorsque vous rassemblez une Unité pendant la Composition d'armée (Partie 9.1.6), choisissez une Option de composition dans son entrée ci-dessous. Elle détermine le nombre de Figurines, le Coût en Minerai et la Valeur de ravitaillement initiale indiquée dans le **Profil de ravitaillement de sa Carte d'unité**.

Les coûts d'Amélioration figurent sous les Options de composition de chaque Unité. Une Amélioration s'applique à toutes ses Figurines, sauf avec le Mot-clé **SPÉCIALISTE** (Partie 9.1.7).



TERRAN

MARINE



FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
6	160	1
9	210	2

↑ AMÉLIORATIONS

AMÉLIORATION	TYPE	COÛT EN MINERAI (6 figurines)	COÛT EN MINERAI (9 figurines)
AGG-12	SPÉCIALISTE, ↑ POUR LE Fusil Gauss C-14	10	10
Baïonnette	↑ POUR LA Frappe	20	30
Bouclier de combat	-	20	30
Grenades à fragmentation	-	10	10
Lance-roquettes	SPÉCIALISTE	40	40
Lance-projectiles	-	10	20

Rebelle de Raynor (Marine)



FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
6	230	1

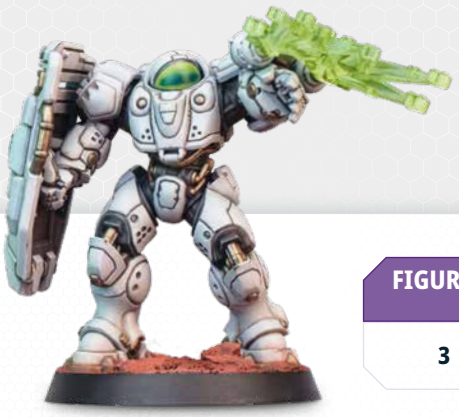


MARAUDEUR

FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
2	150	1
4	280	2

↑ AMÉLIORATIONS

AMÉLIORATION	TYPE	COÛT EN MINERAI (2 figurines)	COÛT EN MINERAI (4 figurines)
Mousse cinétique	-	20	40
Systèmes de ciblage laser	-	20	40
Vét. de Tarsonis	-	20	30



MÉDIC

FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
3	110	1

↑ AMÉLIORATIONS

AMÉLIORATION	TYPE	COÛT EN MINERAI (3 figurines)	COÛT EN MINERAI
Lance-grenades aveuglantes A-13	-	20	-
Installations Médic avancées	-	60	-
Trousse de premiers soins	-	30	-



GOLIATH

FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
1	190	2

↑ AMÉLIORATIONS

AMÉLIORATION	TYPE	COÛT EN MINERAI (1 figurine)	COÛT EN MINERAI
Système de ciblage de classe Arès	-	20	-
Missiles perturbateurs	↑ POUR LES Missiles Feu d'enfer	40	-
Missiles à fragmentation	↑ POUR LES Missiles Feu d'enfer	30	-



JIM RAYNOR

FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
1	250	1

↑ AMÉLIORATIONS

AMÉLIORATION	TYPE	COÛT EN MINERAI (1 figurine)	COÛT EN MINERAI
Fusil Gauss C-14	↑ POUR LE Fusil de commando	0	-

ZERG

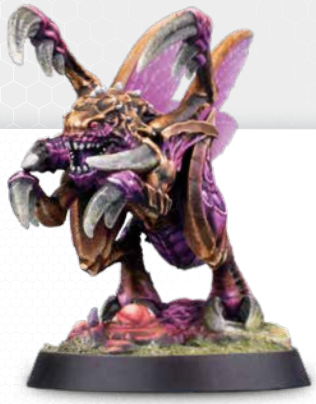


ZERGLING

FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
12	180	1
18	220	2

↑ AMÉLIORATIONS

AMÉLIORATION	TYPE	COÛT EN MINERAI (12 figurines)	COÛT EN MINERAI (18 figurines)
Glandes surrénales	-	20	20
Embuscade enfouie	-	20	30
Griffes acérées	⬆ POUR LES Griffes	10	10



RAPTOR (ZERGLING)

FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
12	240	1
18	300	2

↑ AMÉLIORATIONS

AMÉLIORATION	TYPE	COÛT EN MINERAI (12 figurines)	COÛT EN MINERAI (18 figurines)
Glandes surrénales	-	20	20
Embuscade enfouie	-	20	30
Griffes acérées	⬆ POUR LES Griffes	10	10

RAPTOR DE L'ESSAIM DE KERRIGAN (ZERGLING)



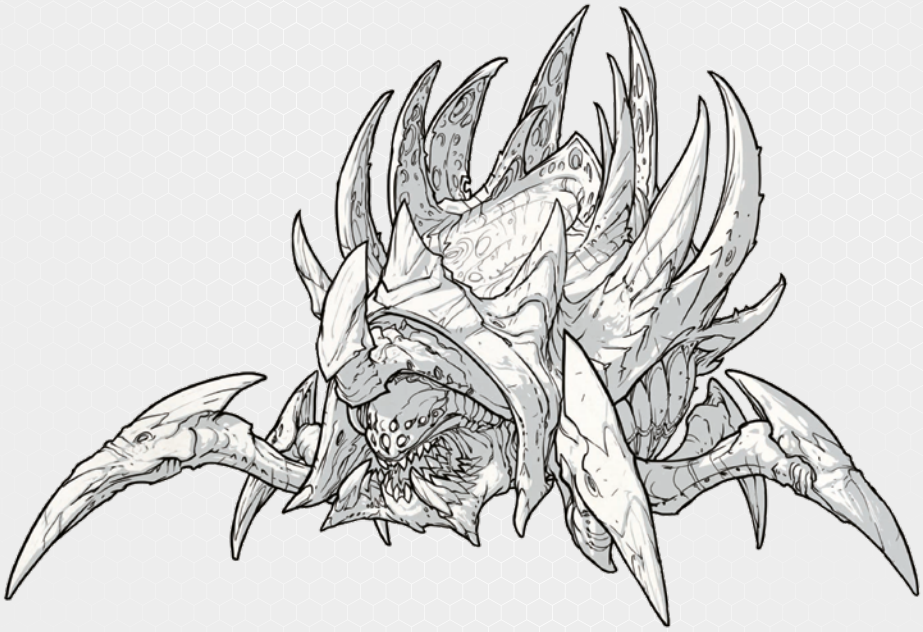
FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
6	250	1

TEIGNE (ZERGLING)



FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
18	260	1

↑ AMÉLIORATIONS			
AMÉLIORATION	**TYPE**	**COÛT EN MINERAI (18 figurines)**	**COÛT EN MINERAI**
Embuscade enfouie	**-**	**20**	-



Référence non officielle créée par des fans



CAFARD

FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
3	170	1

↑ AMÉLIORATIONS

AMÉLIORATION	TYPE	COÛT EN MINERAI (3 figurines)	COÛT EN MINERAI
Embuscade enfouie	-	20	-
Reconstruction gliale	-	20	-
Bile hydriotique	-	10	-
Griffes fouisseuses	-	10	-



CAFARD FÉTIDE

FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
3	200	1

↑ AMÉLIORATIONS

AMÉLIORATION	TYPE	COÛT EN MINERAI (3 figurines)	COÛT EN MINERAI
Embuscade enfouie	-	20	-
Reconstruction gliale	-	20	-
Bile hydriotique	-	10	-
Griffes fouisseuses	-	10	-

NÉCROPARE (CAFARD)



FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
3	240	1

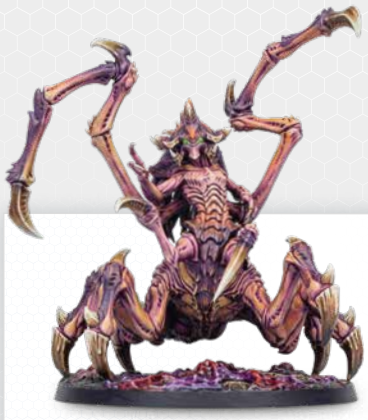
↑ AMÉLIORATIONS			
AMÉLIORATION	**TYPE**	**COÛT EN MINERAI (3 figurines)**	**COÛT EN MINERAI**
Embuscade enfouie	-	20	-
Reconstruction gliale	-	20	-
Bile hydriotique	-	10	-
Griffes fouisseuses	-	10	-

HYDRALISK



FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
2	140	2
4	260	3

↑ AMÉLIORATIONS			
AMÉLIORATION	**TYPE**	**COÛT EN MINERAI (2 figurines)**	**COÛT EN MINERAI (4 figurines)**
Carapace auxiliaire	-	20	40
Embuscade enfouie	-	20	40
Aiguillons fuselés	-	20	40
À l'affût	-	10	20

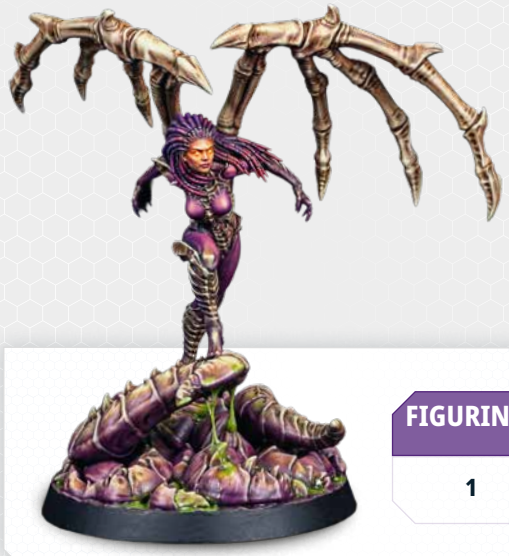


REINE

FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
1	150	1

↑ AMÉLIORATIONS

AMÉLIORATION	TYPE	COÛT EN MINERAI (1 figurine)	COÛT EN MINERAI
Vitesse sur le mucus	-	10	-
Présence impérieuse	-	10	-



KERRIGAN

FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
1	250	1

PROTOSS



ZÉLOTE

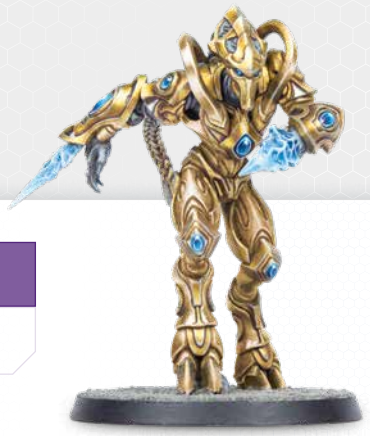


FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
3	160	2

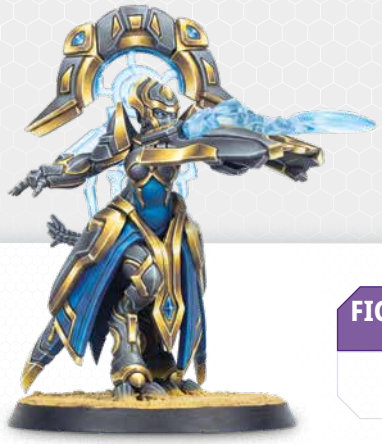
↑ AMÉLIORATIONS

AMÉLIORATION	TYPE	COÛT EN MINERAI (3 figurines)	COÛT EN MINERAI
Améliorations des jambes	-	20	-
Ma vie pour Aïur	-	10	-
Nous sommes l'unité	-	20	-
Manche zélée	-	10	-

GARDE DU PRÉTEUR (ZÉLOTE)



FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
3	280	2



ADEPTE

FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
4	150	1

↑ AMÉLIORATIONS

AMÉLIORATION	TYPE	COÛT EN MINERAI (4 figurines)	COÛT EN MINERAI
Frappe de glaive	⬆ POUR LA Frappe	20	-
Guidage	-	10	-
Glaives de résonance	-	20	-



SENTINELLE

FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
2	130	1

↑ AMÉLIORATIONS

AMÉLIORATION	TYPE	COÛT EN MINERAI (2 figurines)	COÛT EN MINERAI
Hallucination	-	30	-
Proj. de champ solide	-	20	-

TRAQUEUR



FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
1	170	1
2	270	2

↑ AMÉLIORATIONS			
AMÉLIORATION	**TYPE**	**COÛT EN MINERAI (1 figurine)**	**COÛT EN MINERAI (2 figurines)**
Furie nérazime	-	20	30
Voie des ombres	-	20	40



ARTANIS

FIGURINES	COÛT EN MINERAI	VALEUR DE RAVITAILLEMENT
1	250	1

12.11 PTS DES CARTES TACT.

TERRAN

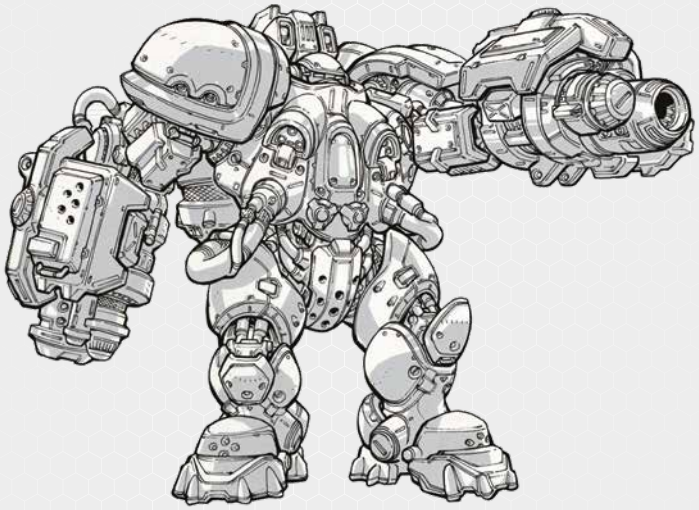
NOM	COÛT GAZ V.
Caserne	25
Caserne (Proxy)	40
Caserne (Laboratoire technique)	45
Dépôt de ravitaillement	40
Usine	35
Centre technique	25
Armurerie	30
Académie	35
Station orbitale	25
Transport	40

ZERG

NOM	COÛT GAZ V.
Bassin génétique	25
Bassin génétique (6 Pool)	40
Terrier de cafards	25
Tanière d'hydralisks	35
Chambre d'évolution	30
Couveuse	30
Terrier	35
Vigilant	25
Dominant	35
CARTES DE MUCUS	**COÛT GAZ V.**
Mucus accélérateur	0
Mucus malin	10

PROTOSS

NOM	COÛT GAZ V.
Portail	25
Porte de transfert	40
Portail sous Poussée temporelle	35
Observateur	25
Nexus	35
Surcharge du Nexus	35
Champ d'énergie	40
Forge	30
Prisme de transfert	35
Conseil crépusculaire	45



12.12 EXEMPLES D'ARMÉES



KIT DE DÉPART TERRAN

UNITÉS

NOM	FIGURINES	AMÉLIORATIONS	VALEUR DE RAVITAILLEMENT	COÛT
Marine	9	Bouclier de combat, Grenades à fragmentation, Baïonnette	2	280
Maraudeur	2	Systèmes de ciblage laser	1	170
Maraudeur	2	VÉT. DE TARSONIS, MOUSSE CINÉTIQUE	1	190
Médic	3	Trousse de premiers soins	1	140
Goliath	1	Missiles à fragmentation	2	220

CARTES

NOM	TYPE	COÛT
Forces armées terranes	Carte de faction	-
Caserne	Carte tactique	25
Usine	Carte tactique	35
Station orbitale	Carte tactique	25
Largage de ravitaillement	Carte de mission	-
Récolte de ressources	Carte de mission	-
Camp abandonné	Carte de déploiement	-
Val d'Agria	Carte de déploiement	-



KIT DE DÉPART TERRAN – ÉDITION FONDATEURS

UNITÉS

NOM	FIGURINES	AMÉLIORATIONS	VALEUR DE RAVITAILLEMENT	COÛT
Marine	6	AGG-12, Lance-roquettes	1	210
Rebelle de Raynor (Marine)	6	-	1	230
Maraudeur	2	Mousse cinétique	1	170
Médic	3	Trousse de premiers soins	1	140
Jim Raynor	1	-	1	250

CARTES

NOM	TYPE	COÛT
Rebelles de Raynor	Carte de faction	-
Caserne	Carte tactique	25
Académie	Carte tactique	35
Station orbitale	Carte tactique	25
Largage de ravitaillement	Carte de mission	-
Divisez et conquérez	Carte de mission	-
Val d'Agria	Carte de déploiement	-
Côté terreux	Carte de déploiement	-



KIT DE DÉPART ZERG

UNITÉS

NOM	FIGURINES	AMÉLIORATIONS	VALEUR DE RAVITAILLEMENT	COÛT
Teigne (Zergling)	18	-	1	260
Nécropare (Cafard)	3	Embuscade enfouie, Griffes fouisseuses, Bile hydriotique	1	280
Hydralisk	4	Carapace auxiliaire	3	300
Reine	1	Vitesse sur le mucus	1	160

CARTES

NOM	TYPE	COÛT
Essaim zerg	Carte de faction	-
Mucus accélérateur	Carte de mucus	0
Chambre d'évolution	Carte tactique	30
Vigilant	Carte tactique	25
Tanière d'hydralisks	Carte tactique	35
Largage de ravitaillement	Carte de mission	-
Récolte de ressources	Carte de mission	-
Camp abandonné	Carte de déploiement	-
Côté terreux	Carte de déploiement	-



KIT DE DÉPART ZERG - ÉDITION FONDATEURS

UNITÉS

NOM	FIGURINES	AMÉLIORATIONS	VALEUR DE RAVITAILLEMENT	COÛT
Zergling	12	-	1	180
Raptor de l'Essaim de Kerrigan (Zergling)	6	-	1	250
Cafard	3	-	1	170
Reine	1	-	1	150
Kerrigan	1	-	1	250

CARTES

NOM	TYPE	COÛT
Essaim de Kerrigan	Carte de faction	-
Mucus malin	Carte de mucus	10
Chambre d'évolution	Carte tactique	30
Vigilant	Carte tactique	25
Bassin génétique	Carte tactique	25
Le front	Carte de mission	-
Tenir la position	Carte de mission	-
Frontière	Carte de déploiement	-
Plaines de Char	Carte de déploiement	-



KIT DE DÉPART PROTOSS

UNITÉS

NOM	FIGURINES	AMÉLIORATIONS	VALEUR DE RAVITAILLEMENT	COÛT
Zélote	3	Ma vie pour Aïur, Améliorations des jambes, Nous sommes l'unité	2	210
Adepte	4	Glaives de résonance, Frappe de glaive	1	190
Sentinelle	2	Proj. de champ solide, Hallucination	1	180
Traqueur	1	Voie des ombres, Furie nérazime	1	210
Traqueur	1	Voie des ombres, Furie nérazime	1	210

CARTES

NOM	TYPE	COÛT
Daelaam	Carte de faction	-
Forge	Carte tactique	30
Conseil crépusculaire	Carte tactique	45
Observateur	Carte tactique	25
Tenir la position	Carte de mission	-
Récolte de ressources	Carte de mission	-
Camp abandonné	Carte de déploiement	-
Frontière	Carte de déploiement	-



KIT DE DÉPART
PROTOSS - ÉDITION
FONDATEURS

UNITÉS

NOM	FIGURINES	AMÉLIORATIONS	VALEUR DE RAVITAILLEMENT	COÛT
Zélote	3	Ma vie pour Aïur	2	170
Garde du préteur (Zélote)	3	-	2	280
Adepte	4	Frappe de glaive	1	170
Sentinelle	2	-	1	130
Artanis	1	-	1	250

CARTES

NOM	TYPE	COÛT
Khalai	Carte de faction	-
Portail	Carte tactique	25
Prisme de transfert	Carte tactique	35
Observateur	Carte tactique	25
Le front	Carte de mission	-
Divisez et conquérez	Carte de mission	-
Frontière	Carte de déploiement	-
Plaines de Char	Carte de déploiement	-

INDEX

A

Point d'accès ... 57, 79, 82
Capacités actives ... 29, 79
Joueur actif ... 29
ANTI-ESQUIVE ... 82
Armure ... 38
Réserve d'armure ... 61
Jets d'armure ... 62
Emplacements d'armée ... 40, 74
Phase d'assaut ... 59
Réserve d'attaque ... 61

B

Socles ... 28
Contact socle à socle ... 33
Salve ... 61
Dimensions du champ de bataille 43
Gabarit d'explosion (BT) ... 64, 94
Terrain bloquant ... 52, 82
BONUS ... 54, 82
ENCOMBRANT ... 82
ENFOUIE ... 71, 82
TIR EN RAFALE ... 82

C

Retrait des pertes ... 62, 63, 93
Charge (Action) ... 65, 92
Nettoyage et remise en état ... 72
Attaque au corps à corps (Action) 67, 93
Combat rapproché ... 46, 51
Serrer les rangs ... 67
Cohésion/Lien de cohésion ... 35
Phase de combat ... 67, 93
Attributs de combat ... 29
Tir concentré ... 83
Contester les Marqueurs de mission . 69, 93
Joueur qui contrôle ... 29
Couvert ... 46, 51
Coup critique ... 83
Valeur de ravitaillement actuelle 39, 44, 83

D

Réserve de dégâts ... 62
MALUS ... 54, 83
Déployer (Action) ... 58
Cartes de déploiement ... 43, 78
Unités Détruites ... 54
Couvert direct ... 46, 51
Directement vers et directement à l'opposé 37
Se désengager (Action) ... 58
DÉPLACEMENT ... 83
Résolution des différends ... 94
Parade ... 84

E

Taille effective ... 48, 84
Élévation / Niveau d'élévation 48, 57, 84
Zone morte d'élévation ... 46, 51
Test de fin de partie ... 72, 93
Effets de Fin de manche ... 72
Ennemi ... 28, 84
Engagée / Engagement ... 53, 84
Portée d'engagement ... 53, 84
Format de jeu ... 73
Bord d'entrée ... 43, 84
Esquive ... 38, 62

F

Cartes de faction ... 41
Indicateurs de faction ... 53
Attributs de faction ... 29, 41, 84
Rang combattant ... 67, 85
Marqueur du premier joueur 54, 85
Gabarit lance-flammes (FT) 64, 65, 94
Unités Volantes ... 49, 58, 85
Couvert total ... 46, 51

G

Largeur de passage ... 37
Niveau du sol ... 57, 85

H

Soigner ... 86
Cachée ... 86
Niveau supérieur ... 48, 57, 86
Couvert en hauteur ... 49, 51
Points de vie (PV) ... 38
Touches ... 86
Attendre (Action) ... 56, 60

I

Impact ... 86
Tir indirect ... 86
Initiative ... 55, 72
Instantané ... 86

K

Mots-clés ... 29, 82

L

Figurine meneuse ... 35, 56, 86
Ligne de vue (LDV) ... 45, 50, 86
Longue portée ... 87

M

Cible principale (Gabarits) ... 64, 94
Marqueurs ... 53
Mesures ... 33
Niveau intermédiaire ... 57, 87
Minerais ... 73
Cartes de mission ... 42
Marqueurs de mission ... 53, 69, 87
Sélection / Draft de mission ... 77
Figurines ... 28
Modificateurs ... 31, 88
Transformer ... 88
Mouvement (Action) ... 56
Phase de mouvement ... 56, 92
Levée d'unités ... 74

N

DÉGÂTS NON LÉTAUX ... 88

O

Hors cohésion ... 35

P

Capacités passives ... 30, 80
Passer ... 55, 60
PERFORATION ... 88
TIR PRÉCIS ... 88
PLACER ... 88
Rôles des joueurs ... 29
PRÉCISION ... 88
Priorité (règles) ... 29

R

Attaque à distance (Action) ... 60
Rampes ... 57
Capacités de réaction ... 30, 80
Prête (État) ... 88
Répétable ... 88
Relances ... 31
Réserves ... 55, 88
Réapparaître ... 89
Jets de départage ... 31
Séquence de manche ... 54, 92
Course (Action) ... 60

S

Dés de déferlement (Dés D) . 39, 62
Phase de décompte et nettoyage 69, 93
Mise en place (champ de bataille) 78
Protégée (Statut) ... 38, 89
Arme d'appoint ... 89
Mode siège ... 89
Taille ... 37, 39
Capacités spéciales ... 29, 39, 79, 89
Spécialiste ... 75, 89
Vitesse ... 38
Débordement ... 64, 94
Immobile (Statut) ... 90
Statut ... 90
Reste en jeu ... 90
Contrôle persistant ... 69, 70
Invoquer ... 76, 90
Rang de soutien ... 67, 90
Ravitaillement / Profil de ravitaillement . 39, 44, 90
Déferlement ... 39, 62

T

Cartes tactiques ... 40
Attributs ... 29
Point cible (Gabarits) ... 64
Parties en équipe ... 76
Armes à gabarit ... 64, 94
Tests ... 31
Jetons ... 53
CORIACE ... 90

U

Non engagée ... 91
Cartes d'unité ... 38
Unités ... 28
Améliorations ... 39, 75

V

Gaz vespène ... 73
Points de victoire (PtV) ... 72, 93
Visible ... 50, 91

W

Entièrement dans un rayon de . 34, 91
Dans un rayon de ... 34, 91
Syndrome de la Figurine instable . 28

Z

Zone d'influence ... 43, 78, 91

PLANS

LÉGENDE DU TERRAIN



Tête de statue



Éclat de statue



Geyser de gaz vespène



Arbustes A



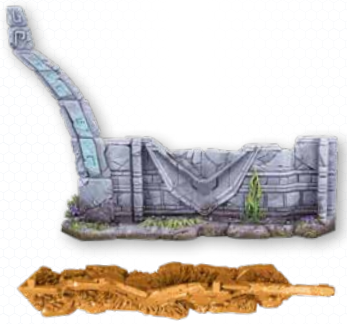
Arbustes B



Bannière protoss



Obélisque temple



Murs 1



Murs 2



Murs 3



Lot de murs 4

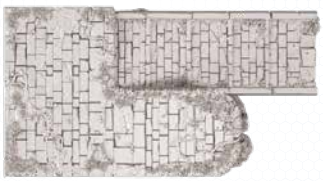


Murs 5



Murs 6

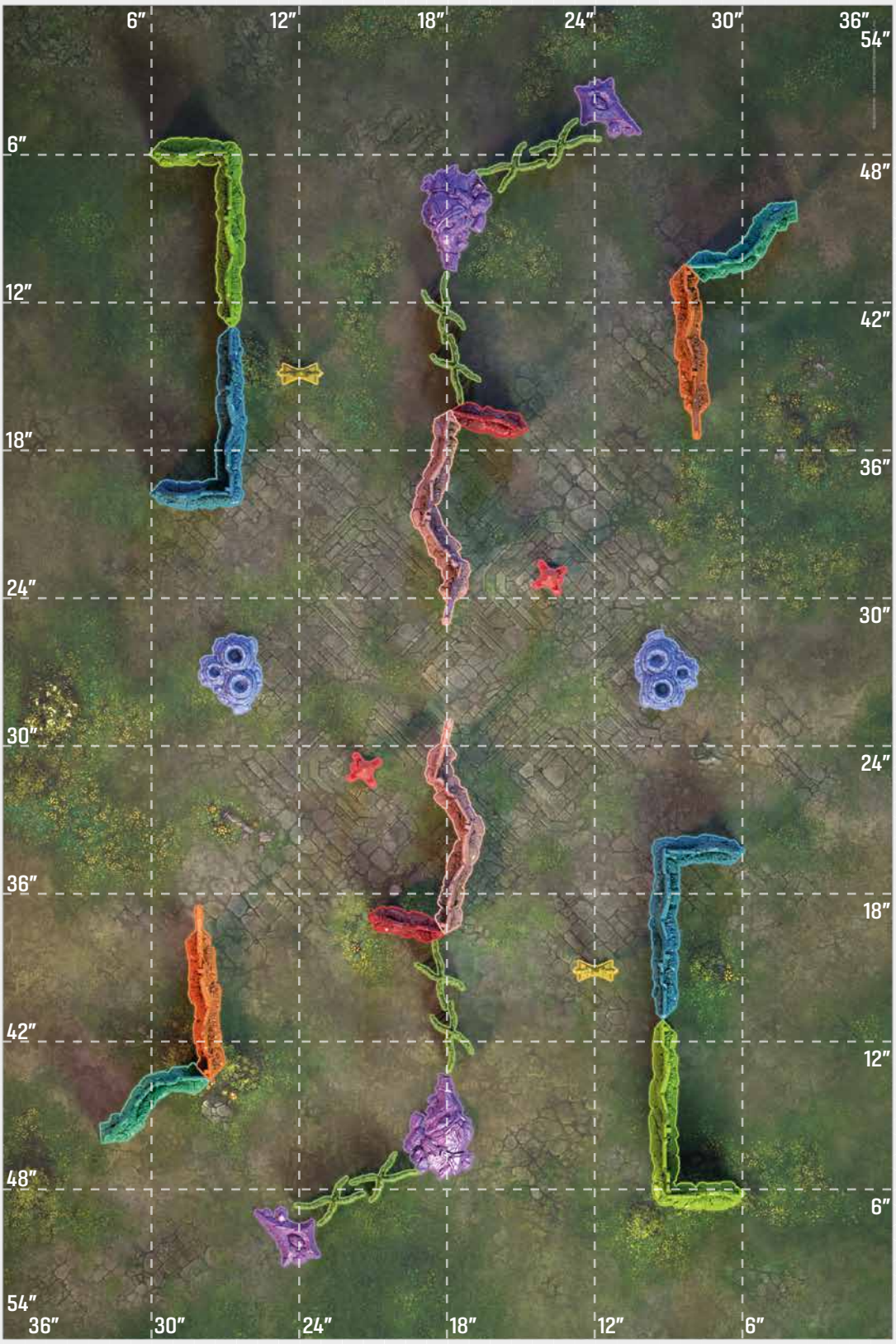




Rampe Lost Temple

MONTAGE REQUIS :

- 2 × Tête de statue
- 2 × Éclat de statue
- 2 × Geyser de gaz vespène
- 4 × Arbustes A
- 4 × Arbustes B
- 2 × Bannière protoss
- 2 × Obélisque temple
- 2 × Lot de murs 1
- 2 × Lot de murs 2
- 2 × Lot de murs 3
- 2 × Lot de murs 4
- 2 × Lot de murs 5
- 2 × Lot de murs 6



MONTAGE REQUIS :

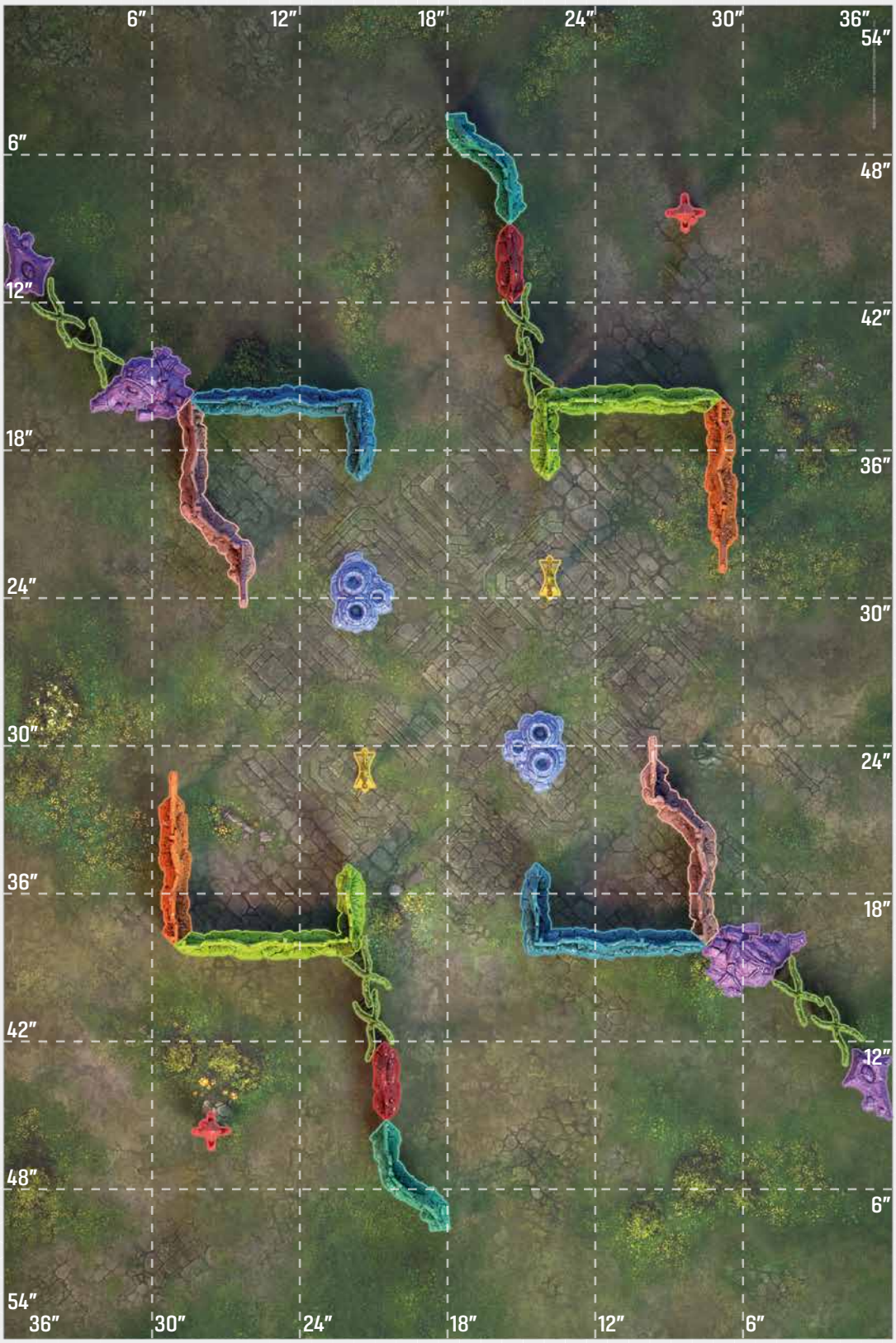
2 × Tête de statue
2 × Éclat de statue
2 × Geyser de gaz vespène

4 × Arbustes A
4 × Arbustes B
2 × Bannière protoss

2 × Obélisque temple
2 × Lot de murs 1
2 × Lot de murs 2

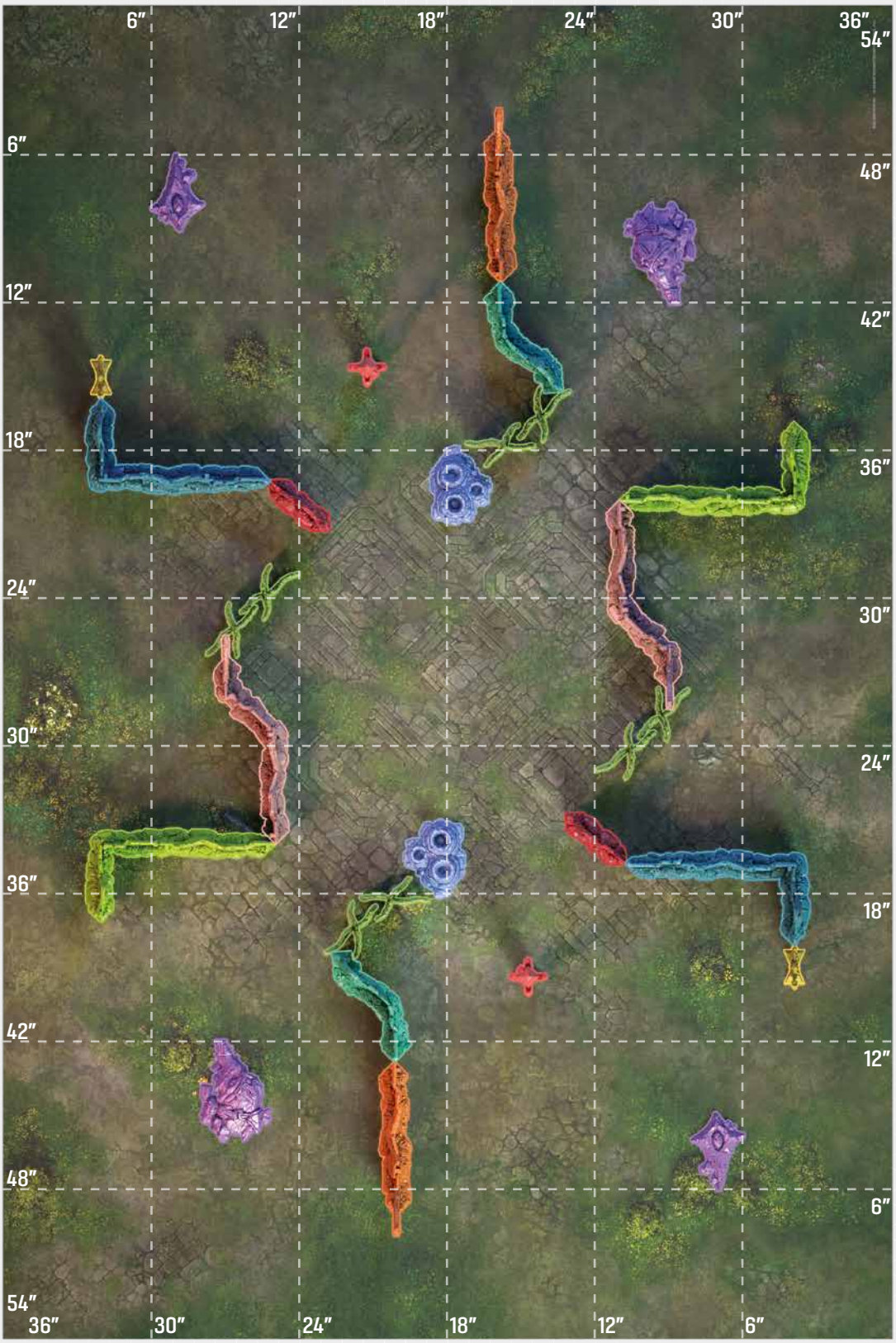
2 × Lot de murs 3
2 × Lot de murs 4
2 × Lot de murs 5

2 × Lot de murs 6



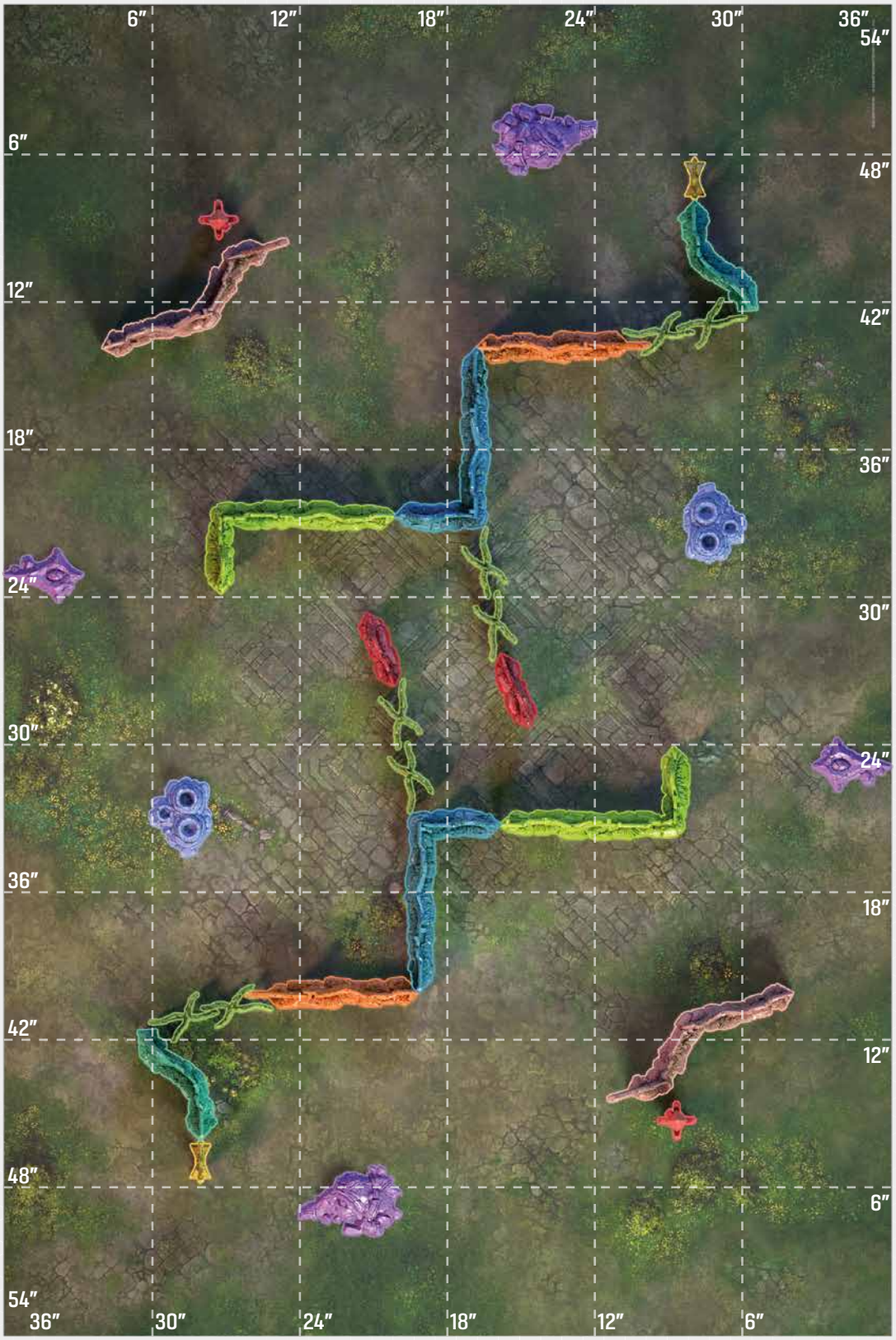
MONTAGE REQUIS :

- 2 × Tête de statue
- 2 × Éclat de statue
- 2 × Geyser de gaz vespène
- 4 × Arbustes A
- 4 × Arbustes B
- 2 × Bannière protoss
- 2 × Obélisque temple
- 2 × Lot de murs 1
- 2 × Lot de murs 2
- 2 × Lot de murs 3
- 2 × Lot de murs 4
- 2 × Lot de murs 5
- 2 × Lot de murs 6



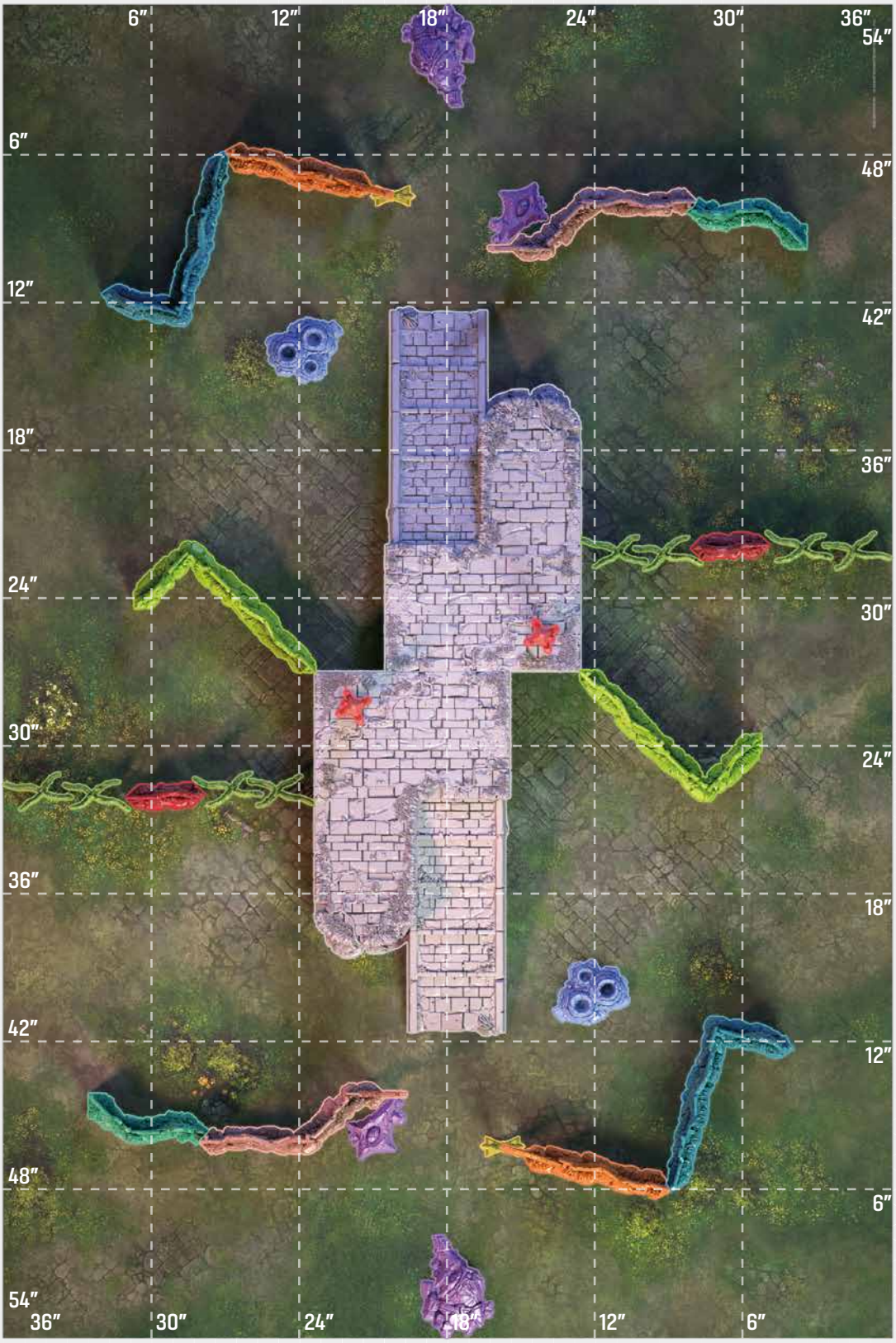
MONTAGE REQUIS :

2 × Tête de statue
2 × Éclat de statue
2 × Geyser de gaz vespène
4 × Arbustes A
4 × Arbustes B
2 × Bannière protoss
2 × Obélisque temple
2 × Lot de murs 1
2 × Lot de murs 2
2 × Lot de murs 3
2 × Lot de murs 4
2 × Lot de murs 5
2 × Lot de murs 6



MONTAGE REQUIS :

- 2 × Tête de statue
- 2 × Éclat de statue
- 2 × Geyser de gaz vespène
- 4 × Arbustes A
- 4 × Arbustes B
- 2 × Bannière protoss
- 2 × Obélisque temple
- 2 × Lot de murs 1
- 2 × Lot de murs 2
- 2 × Lot de murs 3
- 2 × Lot de murs 4
- 2 × Lot de murs 5
- 2 × Lot de murs 6
- 2 × Rampe Lost Temple



MONTAGE REQUIS :

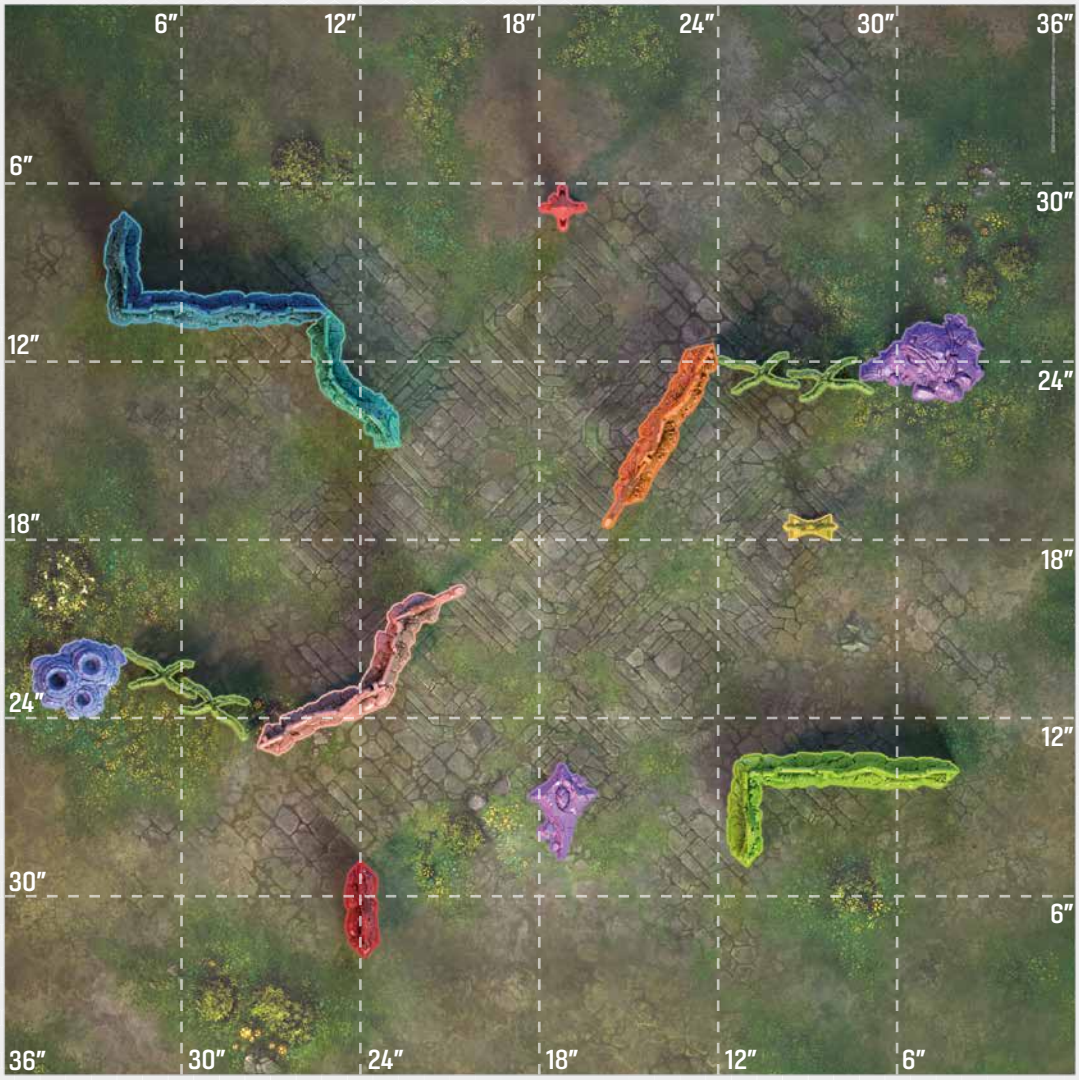
2 × Tête de statue
2 × Éclat de statue
2 × Geyser de gaz vespène
4 × Arbustes A
4 × Arbustes B
2 × Bannière protoss
2 × Obélisque temple
2 × Lot de murs 1
2 × Lot de murs 2
2 × Lot de murs 3
2 × Lot de murs 4
2 × Lot de murs 5
2 × Lot de murs 6
2 × Rampe Lost Temple



Référence non officielle créée par des fans

MONTAGE REQUIS :

- 1 × Tête de statue
- 1 × Éclat de statue
- 1 × Geyser de gaz vespène
- 2 × Arbustes A
- 2 × Arbustes B
- 1 × Bannière protoss
- 1 × Obélisque temple
- 1 × Lot de murs 1
- 1 × Lot de murs 2
- 1 × Lot de murs 3
- 1 × Lot de murs 4
- 1 × Lot de murs 5
- 1 × Lot de murs 6



MONTAGE REQUIS :

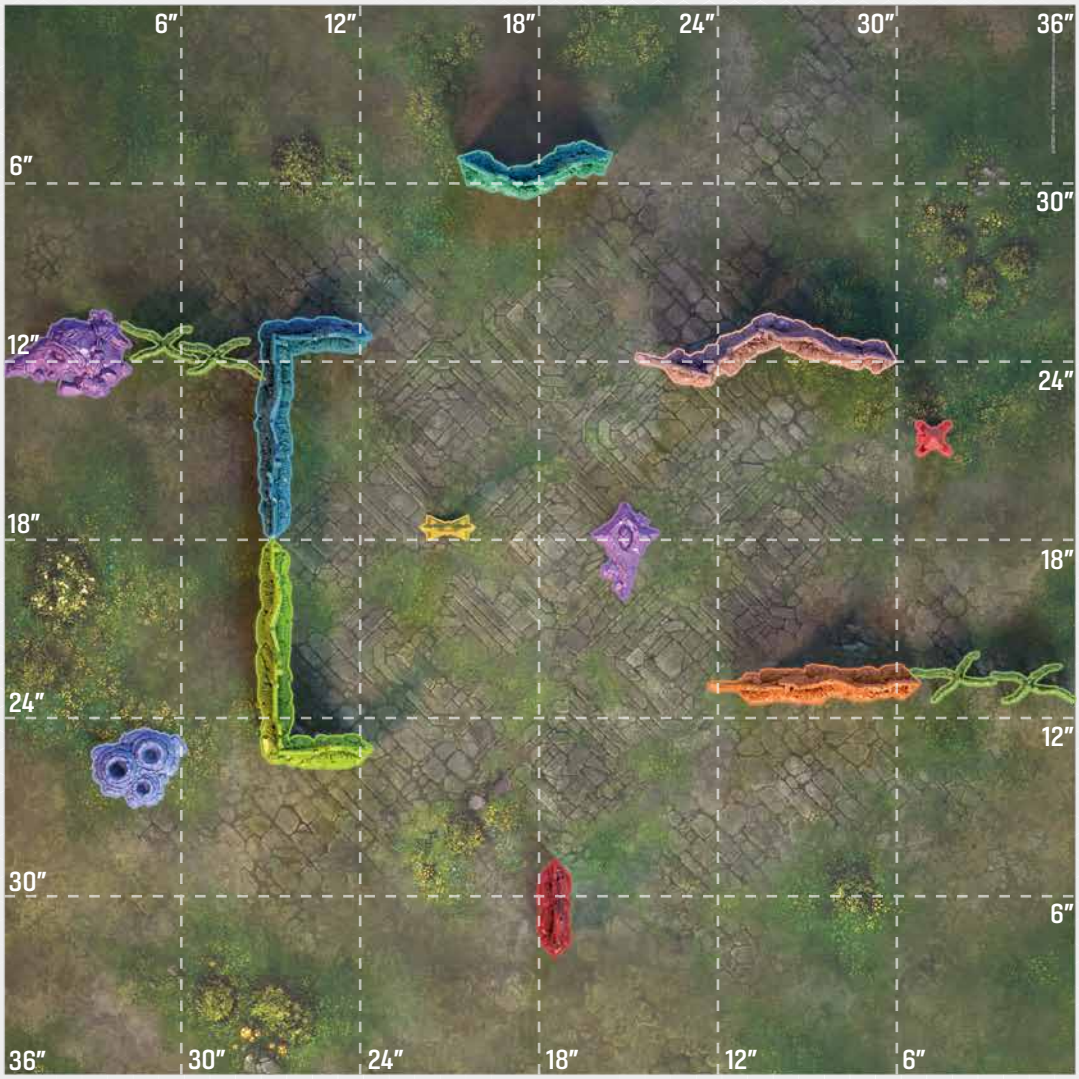
1 × Tête de statue
1 × Éclat de statue
1 × Geyser de gaz vespène

2 × Arbustes A
2 × Arbustes B
1 × Bannière protoss

1 × Obélisque temple
1 × Lot de murs 1
1 × Lot de murs 2

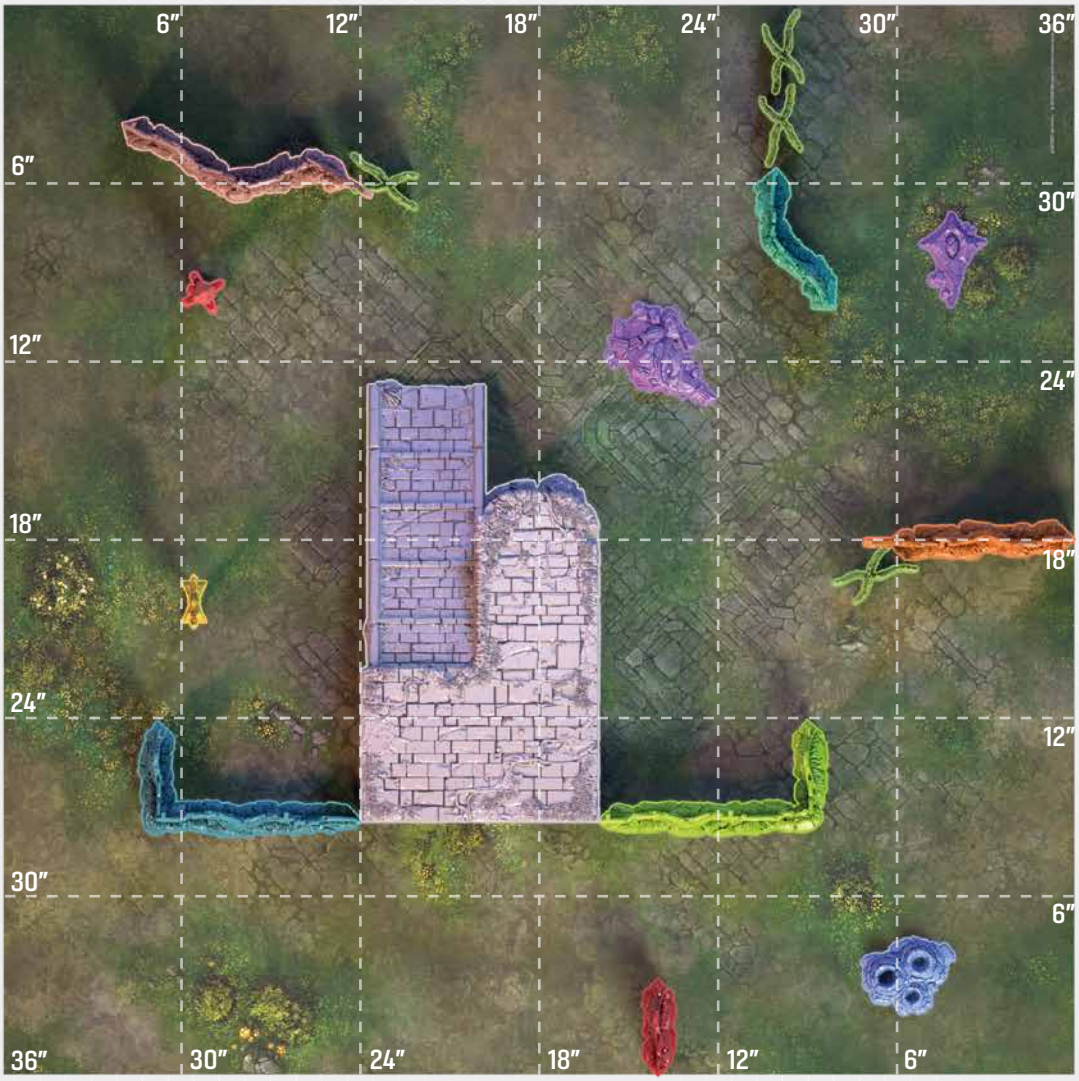
1 × Lot de murs 3
1 × Lot de murs 4
1 × Lot de murs 5

1 × Lot de murs 6



MONTAGE REQUIS :

1 × Tête de statue
1 × Éclat de statue
1 × Geyser de gaz vespène
2 × Arbustes A
2 × Arbustes B
1 × Bannière protoss
1 × Obélisque temple
1 × Lot de murs 1
1 × Lot de murs 2
1 × Lot de murs 3
1 × Lot de murs 4
1 × Lot de murs 5
1 × Lot de murs 6
1 × Rampe Lost Temple



Référence non officielle créée par des fans


EXTRA
Vol CCXXIV. No. 3516
LOCAL
SAVES COLON
Winning Hearts and Minds-The Evo
By Richard Astley
When the aptly named Meteor Station
NEW SPECIES OF AMPHIBIA
DISCOVERED- ATTACKS TO
JOIN now!
I WANT YOU
FOR THE
TEAM
1-800-FRE-CHECK
Need a SICK NOTE?
For a thorough examination CALL Dr.Hanson
RECRUIT
TIRED OF LIFE ?
call 777-303
for assignments to first wave
marine landing teams !!
CASINO
PORT ZION
EVERYONE'S
Wish you were here



ISBN 978-83-946304-3-0

© 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 dans d'autres pays. Fabriqué dans l'UE et distribué par Archon Sp. z o.o. StarCraft™ et les marques et l'habillage commercial associés appartiennent à Blizzard Entertainment, Inc. et sont utilisés sous licence de celle-ci. ©2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon.

Version 1.01

Référence non officielle créée par des fans