Guide du débutant StarCraft: Tabletop Miniatures Game

Nov 3, 2026 · Alexandrosse

English version: English

Avant de commencer : pas de panique

StarCraft: Tabletop Miniatures Game (TMG) est un jeu de figurines rapide, pensé pour retrouver les sensations du jeu vidéo : **tu fais monter ton armée en puissance au fil des rounds**, tu réagis aux coups de ton adversaire, et tu te bats pour tenir des positions.

La bonne nouvelle pour un débutant : **les joueurs activent leurs unités une par une, chacun son tour**. Tu n'attends jamais longtemps, et tu n'as jamais toute ton armée à gérer d'un coup. Mieux encore, **aucune unité ne commence sur la table** : tout le monde part de la réserve et entre progressivement, comme dans le jeu vidéo.

Ce guide est tiré du **Core Rules Book** officiel d'Archon Studio (en anglais, 128 pages). Chaque terme français est suivi de son nom anglais entre parenthèses, pour que tu t'y retrouves sur tes cartes d'unité, qui sont en anglais. Les numéros comme **(8.7.4)** renvoient aux sections du livre.

Trois réflexes à garder en tête :

1. **La règle spécifique bat la règle générale** (2.6.2). Si une carte d'unité, de mission ou une aptitude contredit les règles de base, c'est la carte qui gagne.
2. **Tu peux mesurer quand tu veux** (4.1), même pendant le tour adverse. Le livre encourage les deux joueurs à se mettre d'accord sur les distances avant d'agir.
3. **Seul le socle compte.** La pose de la figurine, ses armes ou ses ailes n'ont aucune importance : distances, lignes de vue et contacts se jugent au socle (2.3).

Comment lire ce guide : les sections 2 à 6 posent les bases (matériel, dés, cartes d'unité, ravitaillement, construction d'armée). Les sections 7 à 12 déroulent une partie phase par phase. Les sections 13 et 14 couvrent le terrain et les aptitudes. Les trois dernières sections sont des fiches pratiques pour la table.

Le matériel pour jouer

Élément	À quoi ça sert
Des figurines Archon Studio	Ton armée (Terrans, Zergs ou Protoss). Chaque figurine doit être sur le socle indiqué sur sa carte
Cartes d'unité (*Unit Cards*)	Tout ce que sait faire une unité : caractéristiques, armes, aptitudes, améliorations au dos
Carte de faction (*Faction Card*)	Une seule par armée. Définit ta faction, tes premiers emplacements d'armée et des aptitudes
Cartes tactiques (*Tactical Cards*)	Achetées en gaz véspène. Débloquent des emplacements d'armée et donnent des aptitudes ou des ressources
Cartes de mission et de déploiement	Choisies pendant le draft. Elles disent comment on gagne, la taille de la table, les bords d'entrée et où placer les objectifs
Des dés à six faces (D6)	Tout se résout au D6. Prévois un dé d'une **autre couleur** pour le dé de déferlement (*Surge Die*)
Un mètre ruban en pouces	Toutes les distances sont en pouces (1″ = 2,54 cm)
Des gabarits	Gabarit d'explosion (*Blast Template*, BT) et gabarit de lance-flammes (*Flamer Template*, FT) pour certaines armes
Des décors	Ils bloquent la vue, donnent de la hauteur et créent des passages étroits

Les marqueurs et jetons (7.3)

Marqueur	Usage
Marqueurs de mission (*Mission Markers*)	Les objectifs, ronds de 32 mm, numérotés de 1 à 5 (1 et 3 rouges, 2 et 4 bleus, 5 neutre). Deux faces : activé / désactivé
Marqueurs d'activation	Posés à côté d'une unité qui a agi. Une face pour la phase de mouvement, l'autre pour la phase d'assaut
Marqueur de premier joueur (*First Player Marker*)	Celui qui le détient choisit qui active en premier dans chaque phase

Marqueur	Usage
Marqueurs de dégâts	Gardent en mémoire les dégâts qui n'ont pas encore tué de figurine (un dé posé à côté de l'unité suffit)
Indicateurs de faction	Posés sur un objectif pour montrer qui le contrôle
Marqueurs de bonus / malus	Bleus pour les effets positifs, rouges pour les négatifs
Marqueurs de mode	Pour suivre un mode comme SIEGE MODE ou BURROWED
Marqueurs de zone d'influence	Coins en L qui délimitent la zone d'influence quand le bord d'entrée n'occupe pas tout le côté
Jetons (*Tokens*)	Objets physiques comme les tumeurs de Creep. Ils comptent comme un décor de taille 0 et disparaissent en fin de round, sauf indication contraire

Les **marqueurs** n'ont aucune présence physique : ils ne bloquent ni la vue ni le mouvement. Les **jetons**, eux, sont sur la table : on peut passer dessus, mais pas s'y arrêter (sauf indication contraire).

Les concepts de base

Figurines, unités et socles (2.1-2.3)

- Une **figurine** (*model*) est une miniature sur son propre socle. **Toutes les règles passent par le socle** : un Marine perché sur un tas de gravats n'est pas plus grand qu'un autre.
- Une **unité** (*Unit*) est une ou plusieurs figurines qui agissent ensemble. Sa carte indique combien elle en compte.
- Les socles ne peuvent **jamais se chevaucher**. Une figurine qui ne tient pas à un endroit ne peut pas y aller.
- Avec un socle volant (tige), c'est le bas de la tige qui compte comme socle.
- Une figurine qui ne tient pas droite sur un décor : mettez-vous d'accord sur sa position réelle et utilisez un marqueur si besoin.

Les étiquettes (*Tags*, 2.4)

En bas de chaque carte, des étiquettes décrivent l'unité :

- **Étiquettes de faction** : la race (Terran, Zerg, Protoss) et parfois une sous-faction (Kerrigan's Swarm, Raynor's Raiders…). Elles décident de ce que tu peux mettre dans ton armée.
- **Étiquettes de combat** (*Combat Tags*) : **Armoured** (blindé), **Biological** (biologique), **Light** (léger), **Mechanical** (mécanique), **Psionic** (psionique), **Flying** (volant) et **Ground** (au sol). Elles décident quelles armes peuvent te viser et quels bonus s'appliquent contre toi.

Attention : l'étiquette **Ground** et le niveau d'élévation **GROUND LEVEL** sont deux choses différentes. Une unité volante posée sur le tapis est au GROUND LEVEL, mais elle n'a pas l'étiquette Ground.

Les rôles des joueurs (2.5)

- **Joueur actif** : celui qui est en train d'agir.
- **Joueur contrôlant** : celui qui commande une unité. Il prend toutes les décisions pour elle et lance tous ses dés, y compris ses jets d'armure.
- **Ami / ennemi** : tes unités et celles de tes coéquipiers sont amies, celles de l'adversaire sont ennemies.

Les dés (3)

Notation	Signification
D6	Un dé à six faces
D3	Un D6 divisé par deux, arrondi au supérieur : 1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3
2D6	Deux dés additionnés
D3+1	Lance un D3 et ajoute 1 (c'est une valeur, pas un modificateur)

- **Jet d'opposition** (*Roll-Off*) : chaque joueur lance **2D6**, le plus haut gagne, on relance les égalités.
- **Relance** : tu relances le dé et tu gardes le nouveau résultat, même s'il est pire.
- **Dé cassé** : un dé qui ne tombe pas à plat ou qui sort de la table est relancé.

Les tests et les modificateurs (3.4-3.7)

Un **test** (jet de touche, d'armure, d'esquive) consiste à obtenir **au moins un chiffre cible** sur un D6.

Particularité importante : les modificateurs changent le **chiffre cible**, pas le résultat du dé.

- **+1** rend le jet plus facile : un Marine qui touche sur 5+ touche sur **4+**.
- **-1** rend le jet plus dur : il touche sur **6+**.
- Le chiffre cible ne descend jamais sous **2+** et ne monte jamais au-dessus de **6+**.
- **Un 6 naturel réussit toujours, un 1 naturel échoue toujours.**
- Une valeur « - » veut dire que la capacité n'existe pas : aucun bonus ne peut la créer.

Mesurer (4.1-4.2)

- Distances en **pouces**, mesurables à tout moment.
- On mesure **de bord de socle à bord de socle**, en ignorant armes, ailes et décor du socle.
- **On mesure toujours à l'horizontale**, vu de dessus : la hauteur ne compte jamais, ni pour la portée ni pour l'engagement.
- **À portée** (*Within*) : une partie du socle touche la zone. Une unité est à portée si **une** figurine l'est.
- **Entièrement à portée** (*Wholly Within*) : **tout le socle** est dans la zone. Pour une unité, il faut que **toutes** ses figurines le soient.

La figurine de tête (*Leading Model*, 4.3)

C'est la grande particularité du déplacement dans StarCraft TMG. Pour bouger une unité :

1. Tu choisis **une** figurine de tête et tu la déplaces, en mesurant son trajet.
2. Tu **reposes** toutes les autres autour d'elle, en cohésion. Elles sont posées, pas déplacées : elles peuvent ignorer les obstacles sur le chemin.

La cohésion (*Coherency*, 4.4)

À la fin de chaque action qui repositionne une unité, **toutes ses figurines doivent être entièrement à 3″ de la figurine de tête**, et chacune doit pouvoir tracer un **lien de cohésion** jusqu'à elle.

- Un **lien de cohésion** est une chaîne de lignes imaginaires de figurine en figurine de la même unité. Il ne traverse ni décor, ni autre unité, ni passage où la figurine de tête ne pourrait pas passer. Il peut traverser les ennemis avec qui l'unité est engagée.

- Si une figurine ne peut pas être à 3″, place-la au plus près : l'unité est alors **hors cohésion** et **ne peut ni contester ni contrôler d'objectif**.
- Si une figurine ne peut être posée nulle part avec un lien valide, elle est **retirée comme perte**.
- **Les pertes ne cassent jamais la cohésion.** Elle ne se vérifie qu'après un mouvement.
- Les liens des unités volantes ignorent le décor et les autres unités.

Les passages étroits (*Gap Clearance*, 4.6)

- Unité de **taille 2 ou moins** : passe dans un espace d'au moins **1″**.
- Unité de **taille 3 ou plus** : il faut au moins **3″**.
- Les portes et arches comptent comme des passages. Mettez-vous d'accord avant la partie sur ceux qui sont praticables.
- Les unités volantes ignorent cette règle.

L'engagement (7.2)

La **zone d'engagement** s'étend à **1″** autour du socle. Deux figurines ennemies à 1″ l'une de l'autre sont **engagées** : leurs unités entières sont au corps à corps. Il faut que :

- les deux soient **au sol** (Ground). **Les volants ne sont jamais engagés** ;
- aucun décor de **taille 2 ou plus** ne les sépare ;
- elles soient au même niveau. Une figurine en hauteur (HIGH GROUND) ne peut pas engager une figurine au sol, et inversement. Une figurine à mi-hauteur (MID GROUND) peut engager les deux autres niveaux si les deux figurines sont à côté du même point d'accès.

Sauf indication contraire, **aucun mouvement ne peut se terminer dans la zone d'engagement d'un ennemi**. Seule la charge (ou une aptitude) permet d'aller au contact.

Lire une carte d'unité

Chaque unité a une **carte d'unité** recto-verso (5.1-5.2). Le recto sert pendant la partie, le verso pendant la construction d'armée. L'exemple ci-dessous est la carte de l'**Adept** Protoss présentée dans le livre.

Le recto : les caractéristiques

En haut, une rangée de cases donne le profil de l'unité.

Case	Nom anglais	Ce que ça veut dire	Adept
Bouclier	**Shield** (optionnel)	PV en plus sur la **première** figurine de l'unité. Tant qu'il tient, l'unité est *Shielded*	2
Vitesse	**Speed**	Distance max d'un mouvement, en pouces. Une valeur double (5/8) : la seconde ne s'utilise que quand il ne reste qu'une figurine, ou si l'unité n'en a jamais eu qu'une. « - » = ne bouge jamais	5″/8″
Armure	**Armour**	Le chiffre à obtenir pour annuler une touche. Plus bas = mieux	5+
Esquive	**Evade**	Seconde défense, seulement quand une règle accorde un jet d'esquive. « - » = jamais d'esquive	5+
Points de vie	**Hit Points (HP)**	Dégâts nécessaires pour retirer **une** figurine	3
Taille	**Size**	Hauteur de la figurine, pour la ligne de vue et le décor	2
Ravitaillement	**Supply Profile** (Models / Supply)	Le ravitaillement de l'unité selon le nombre de figurines restantes	1-2 figurines = 0 ; 3-4 figurines = 1

Le **bouclier** (*Shield*) ajoute ses points aux PV de la première figurine. L'unité perd son statut *Shielded* quand les dégâts dépassent la valeur du bouclier, ou quand la première figurine meurt. Les soins (HEAL) ne le rendent jamais.

Les cases de phase : aptitudes et armes

En dessous, les aptitudes et armes sont **rangées par phase**. On ne peut utiliser que ce qui correspond à la phase en cours :

- **ANY PHASE** : utilisable dans toutes les phases. Adept : *Psionic Presence* (passive), qui donne PRECISION (1) aux armes amies qui visent un ennemi à 4″ de son ombre (*Shade*).

- **MOVEMENT PHASE** : Adept : *Psionic Transfer* (active, coûte 1 PE). Il pose un jeton d'ombre à 12″ ; en fin de round, il peut se téléporter dessus.
- **ASSAULT PHASE** : les **armes de tir**.
- **COMBAT PHASE** : les **armes de corps à corps**.

Chaque aptitude affiche son **type** (PASSIVE en rouge, ACTIVE en bleu, REACTION) et son **coût** (par exemple 1 PE).

Lire un profil d'arme

Colonne	Nom anglais	Ce que ça veut dire
NAME	Nom	Le nom de l'arme
RNG	Portée (*Range*)	Distance max en pouces. **E** = zone d'engagement (corps à corps). **FT** = gabarit de lance-flammes
Target	Cible	**Ground** (cibles au sol seulement), **Flying** (volants seulement) ou **All** (les deux)
RoA	Cadence (*Rate of Attack*)	Dés lancés **par figurine** qui attaque
Hit	Touche	Le chiffre à obtenir pour toucher
Surge type	Type de déferlement	L'étiquette de combat contre laquelle l'arme est spécialisée
S Dice	Dé de déferlement	Le dé à lancer pour le déferlement (D3, D6, D3+1…). « - » = pas de déferlement
Dmg	Dégâts	Dégâts infligés **par dé** qui arrive au bout
Keyword	Mot-clé	Règles spéciales (PIERCE, SIDEARM, ANTI-EVADE…)

Armes de l'Adept :

Arme	Phase	Portée	Cible	RoA	Hit	Surge	S Dice	Dmg	Mot-clé
Glaive Cannon	Assaut	8″	All	2	3+	Light	D3+1	1	ANTI-EVADE (1)
Strike	Combat	E	Ground	1	4+	-	-	1	-

Ce que ça raconte : l'Adept tire deux fois chacun, touche bien (3+) et fait très mal aux cibles **légères** grâce à son déferlement. Au corps à corps, il est moyen.

En bas du recto

- **Combat Tags** : ses étiquettes de combat. Adept : Biological, Light, Ground.
- **Faction Tag** : sa faction. Adept : Protoss.

Le verso : améliorations et rôle

Élément	Ce que ça veut dire	Adept
Upgrade	Améliorations achetables en minerai : nouvelles aptitudes ou nouvelles armes	*Resonating Glaives* (active, 1 PE : +1 RoA au Glaive Cannon) ; *Guidance* (passive : ANTI-EVADE (2))
FOR [arme]	L'arme achetée **remplace** celle qui est nommée	*Glaive Strike* remplace *Strike* : PIERCE Light (2)
Combat Range (portée de combat)	Une jauge entre corps à corps et tir : la distance que l'unité préfère garder	Voir la jauge sur la carte
Combat Role	Son rôle	Damage Dealer
Army Slot	Le type d'emplacement d'armée qu'elle occupe	Core
Diamètre du socle	La taille de socle obligatoire	40 mm

La méthode pour lire une carte en 30 secondes

1. **Speed** : jusqu'où je vais ?
2. **Armour, Evade, HP, Shield** : est-ce que je suis solide ?
3. **Armes** : je suis fait pour le tir (case Assault) ou le corps à corps (case Combat) ? Contre quoi est mon déferlement ?
4. **Aptitudes** : qu'est-ce que je sais faire, et combien ça coûte ?
5. **Supply** : combien je pèse sur un objectif, et à partir de combien de pertes je baisse ?

Mots-clés, étiquettes et types d'aptitudes

Les mots-clés (2.6, 11)

Les **mots-clés** s'écrivent en MAJUSCULES GRASSES (SIDEARM, PIERCE, HIDDEN…). Un mot-clé veut **toujours dire la même chose**, quelle que soit l'unité. Leur définition est dans la partie 11 du livre ; les plus utiles sont expliqués dans la section « Aptitudes et règles

spéciales » de ce guide.

- **Les mots-clés ne se cumulent pas.** Avoir deux fois le même ne sert à rien.
- Avec une valeur (PRECISION (1) et PRECISION (2)), **on garde la plus haute**.
- Certains mots-clés sont des **statuts** (*Status*) : BURROWED, HIDDEN, SIEGE MODE, STATIONARY… Ils restent sur l'unité jusqu'à ce qu'une règle les retire, même en fin de round.

À quoi servent les étiquettes de combat

Les étiquettes (Armoured, Biological, Light, Mechanical, Psionic, Flying, Ground) servent dans trois cas :

Usage	Exemple
Ciblage	Une arme « Target: Ground » ne peut pas tirer sur un volant. « Target: Flying » ne vise que les volants
Déferlement (*Surge*)	Le dé de déferlement ne fonctionne que si la cible a l'étiquette indiquée dans *Surge type* (par exemple Light ou Armoured)
Bonus	PIERCE Armoured (2) ou ANTI-EVADE (X) ne s'appliquent souvent que contre certaines étiquettes

Le réflexe à prendre : avant de choisir une cible, regarde ses étiquettes et compare-les au *Surge type* de tes armes. D'après le livre, un tir spécialisé sur la bonne cible peut faire deux ou trois fois plus de dégâts.

Les trois types d'aptitudes (2.7, 10)

	Active (*Active*)	Passive (*Passive*)	Réaction (*Reaction*)
Quand	Juste **avant** de déclarer une action, ou juste **après** qu'elle est entièrement résolue	Toujours active	Au moment précis où son déclencheur arrive (une attaque, une charge, une mort…)
L'unité doit être activée ?	Oui	Non	Non

	Active (*Active*)	Passive (*Passive*)	Réaction (*Reaction*)
Fréquence	Une fois par round par unité, sauf REPEATABLE	Sans limite	Une fois par round par unité ; **une seule réaction par joueur et par activation**
Interrompt une action ?	Non	—	Oui, au milieu de la séquence
En réserve ?	Non, sauf mention contraire	Non, sauf mention contraire	Non, sauf mention contraire
Durée de l'effet	Jusqu'à la fin du round, sauf mention contraire	Tant que l'unité est sur la table	Jusqu'à la fin du round, sauf mention contraire
Coût	À payer en entier avant	Aucun	À payer en entier avant

Règles communes à toutes les aptitudes (10.1) :

- La cible doit être **à portée et en ligne de vue**, sauf mention contraire. Poser un jeton ou un marqueur n'est pas viser : pas besoin de ligne de vue.
- Si deux aptitudes du même nom touchent une unité, **une seule s'applique**.
- Quand les deux joueurs veulent réagir au même événement, **le joueur actif résout sa réaction en premier**.
- Deux unités différentes peuvent utiliser la même aptitude le même round. Une même unité, non (sauf REPEATABLE).

Exemple du livre : un Zealot attaqué peut utiliser *Zealous Round* **ou** *Ground Armour*, pas les deux pendant la même activation adverse. Si un Marine utilise *Infantry Armor* pour son jet d'armure, le Medic derrière lui ne peut pas utiliser *Life Support* pendant cette même activation : une seule réaction par joueur.

Les ressources : CP, BM et PE (10.5)

Chaque race a sa propre ressource pour payer ses aptitudes :

Race	Ressource
Terran	**CP** (points de commandement)
Zerg	**BM** (biomasse)
Protoss	**PE** (énergie psionique)

Ces ressources ne s'accumulent pas : **elles viennent de tes cartes de faction et cartes tactiques**.

- Pour payer « Coût : 1 CP », tu **épuises** (*Exhaust*) une carte prête qui produit du CP : tu la retournes face cachée.
- Une carte peut être épuisée **soit** pour utiliser l'aptitude imprimée dessus, **soit** pour produire sa ressource et payer une aptitude ailleurs (sur une carte d'unité par exemple).
- **Le surplus est perdu** : une carte qui produit 2 pour payer un coût de 1 gaspille 1. On ne garde rien pour plus tard.
- Une carte épuisée ne sert plus jusqu'à la fin du round. **Toutes les cartes se remettent face visible** pendant la phase de décompte.
- Une aptitude à coût 0 est gratuite.

Construire son armée et préparer la partie

1. Choisir l'échelle de la bataille (9.1.1)

On construit son armée avec deux ressources, comme dans le jeu vidéo : le **minerai** (*Minerals*) pour les unités et leurs améliorations, et le **gaz véspène** (*Vespene Gas*) pour les cartes tactiques.

Échelle	Minerai	Gaz véspène	Table
Skirmish (escarmouche)	Jusqu'à 1 000	10 % du minerai	36″ × 36″
Standard	Jusqu'à 2 000	10 % du minerai	36″ × 54″
Grand Offensive	2 001 et plus	10 % du minerai	36″ × 72″

Le minerai et le gaz non dépensés sont **perdus**. Le gaz ne se convertit pas en minerai.

2. Choisir sa race et sa carte de faction (9.1.2)

Tu choisis une race (Terran, Zerg ou Protoss) puis **une seule carte de faction**. Elle te donne tes premiers **emplacements d'armée** (par exemple 3 Core, 1 Hero, 2 Support).

Règle des étiquettes : chaque étiquette de faction d'une unité ou d'une carte tactique doit figurer sur ta carte de faction. **Une seule étiquette manquante suffit à l'interdire.** Une carte avec moins d'étiquettes que ta faction est autorisée.

Exemple du livre : avec la carte de faction Zerg Swarm (étiquette : Zerg), les Zerglings (Zerg) sont autorisés. Le Kerrigan Swarm Raptor (Zerg, Kerrigan's Swarm) ne l'est pas : Kerrigan's Swarm n'est pas sur la carte de faction.

3. Acheter des cartes tactiques en gaz (9.1.4-9.1.5)

Les cartes tactiques représentent tes bâtiments et technologies. Elles **débloquent des emplacements d'armée supplémentaires** (Core, Elite, Support, Air, Hero), donnent des aptitudes et produisent des ressources. Une carte marquée **Unique** ne peut être prise qu'en un exemplaire. Exemples : Barracks ouvre des emplacements Core pour les Marines, Academy des emplacements Support pour les Medics.

4. Recruter des unités en minerai (9.1.6)

- Pour chaque unité, choisis une **option de composition** (nombre de figurines et coût en minerai) dans la liste du livre (partie 12.10). Impossible de jouer un effectif qui n'y figure pas.
- **Une unité occupe autant d'emplacements que son ravitaillement de départ.** Un petit groupe d'Hydralisks (ravitaillement 2) prend 2 emplacements Elite ; un groupe complet en prend 3.
- Les emplacements non utilisés sont perdus.

5. Acheter des améliorations (9.1.7)

- Tu peux acheter autant d'améliorations différentes que tu veux, parmi celles du verso de la carte.
- Une amélioration s'applique à **toutes les figurines** de l'unité, sauf si elle a le mot-clé **SPECIALIST** : une seule figurine la porte, désignée à la construction de l'armée.
- « FOR [arme] » = remplacement : chaque figurine qui portait cette arme la perd.

Exemple du livre : 6 Marines achètent un Rocket Launcher (SPECIALIST) et un AGG-12 (SPECIALIST, FOR C-14 Rifle). Un Marine porte le lance-roquettes en plus de son fusil, un autre remplace son fusil par l'AGG-12, les 4 autres gardent leur C-14.

Exemple d'armée du livre (Standard, Raynor's Raiders)

Étape	Détail
Carte de faction	3 Core, 1 Hero, 1 Support, 1 Air, 0 Elite
Cartes tactiques (185 gaz sur 200)	Barracks, Barracks (Proxy), Factory, Orbital Command, Academy, Engineering Bay. Total : 8 Core, 1 Hero, 3 Support, 1 Air, 2 Elite
Unités (1 670 minerai)	2 × 9 Marines, 6 Marines, 4 Marauders, 2 Marauders, Jim Raynor, 2 × 3 Medics, 1 Goliath
Reste	330 minerai pour des améliorations ou une autre unité

Listes ouvertes ou fermées (9.1.10-9.1.11)

- **Par défaut, listes ouvertes** : les deux joueurs se montrent toute leur armée avant la partie.
- **Listes fermées** (si les deux sont d'accord) : on découvre les unités quand elles entrent en jeu. Les cartes de faction et tactiques restent toujours visibles. Le livre recommande d'essayer ce mode, qui rappelle le brouillard de guerre du jeu vidéo.
- Dans tous les cas, une figurine doit montrer son équipement. Sinon, tu dois annoncer ses améliorations quand elle entre en jeu, et le rappeler avant toute action où ça compte.

Le ravitaillement (*Supply*), le cœur du jeu (6)

Le **ravitaillement** mesure le poids d'une unité sur le champ de bataille. Il baisse quand elle perd des figurines (case *Models / Supply* de la carte).

Exemple du livre : 9 Marines = ravitaillement 2 ; 6 Marines = 1 ; 3 Marines = 0.

Il sert à quatre choses :

Usage	Règle
Faire entrer des unités	Une unité n'entre que si son ravitaillement tient dans ton **ravitaillement disponible**
Contrôler les objectifs	On additionne les ravitaillements, pas le nombre de figurines

Usage	Règle
Se désengager	Une unité plus lourde que ses adversaires se désengage sans pénalité (masse tactique)
Marquer des points	Certaines missions rapportent des points pour le ravitaillement ennemi détruit

La réserve de ravitaillement (*Supply Pool*) : c'est le maximum de ravitaillement que tu peux avoir sur la table en même temps.

- Au round 1, elle vaut le **ravitaillement de départ** de la carte de mission.
- Elle augmente de la valeur d'**escalade** (*Supply Escalation*) à chaque round.
- **Au dernier round, elle devient illimitée** : tout ce qui reste en réserve peut entrer.
- **Ravitaillement disponible** = réserve de ravitaillement - total du ravitaillement de tes unités sur la table.

Conséquence tactique : une unité qui perd des figurines libère du ravitaillement, ce qui permet d'en faire entrer une nouvelle.

6. Le draft : choisir la mission et le déploiement (9.2)

Chaque joueur apporte **2 cartes de mission et 2 cartes de déploiement** (pas de doublon dans son propre lot). On les pose face visible en deux rangées.

1. **Jet d'opposition.** Le gagnant choisit d'abord sa **couleur** (Rouge ou Bleu : elle fixe son bord d'entrée, sa zone d'influence et ses objectifs), puis **quel draft il contrôle** (mission ou déploiement). L'autre contrôle le second.
2. **Draft de mission :** le joueur qui ne le contrôle pas retire 2 cartes de mission. Celui qui le contrôle choisit l'une des 2 restantes.
3. **Draft de déploiement :** même principe.
4. **Affinité des objectifs :** les marqueurs 1 et 3 sont au joueur Rouge, 2 et 4 au Bleu, le 5 est neutre. C'est juste leur couleur : ils ne sont contrôlés par personne au départ.

La carte de mission donne : l'échelle, le ravitaillement de départ, l'escalade, la durée (généralement 5 rounds), la mise en place, le décompte des points et d'éventuelles conditions de victoire immédiate.

La carte de déploiement donne : les dimensions de la table, les **bords d'entrée** de chaque joueur, la **zone d'influence** (6″ vers l'intérieur depuis chaque bord d'entrée) et les coordonnées des 5 objectifs.

7. Installer le champ de bataille (9.3)

1. Vérifier les dimensions de la table.
2. Attribuer les bords d'entrée.
3. Poser les marqueurs de zone d'influence si le bord d'entrée n'occupe pas tout le côté.
4. Poser le décor : soit une des cartes pré-faites à la fin du livre (choisie, ou tirée au D6 en Standard / au D3 en Skirmish), soit en alternance pièce par pièce, en commençant par le joueur Rouge.
5. Poser les objectifs aux coordonnées de la carte de déploiement. Ils peuvent être en hauteur, mais jamais sur un décor infranchissable (on décale alors le décor).

Quantité de décor conseillée pour une table Standard : 8 à 12 pièces, dont 6 à 8 de taille 2 (ruines, bunkers), 2 à 4 de taille 1 (murets), 4 à 6 d'herbe, et 1 ou 2 de taille 3+ si tu en as. Chaque quart de table doit avoir au moins 2 pièces de taille 2+, le centre au moins une, et il faut garder au moins 2 couloirs de tir de 6" de large.

8. Qui commence ? (8.2.2)

Jet d'opposition : le gagnant **donne le marqueur de premier joueur à qui il veut** pour le round 1. Le donner à l'adversaire peut être malin : jouer en second en phase de mouvement permet de réagir à ce qu'il fait.

Le déroulement d'un round

Une partie dure **jusqu'à 5 rounds** (selon la mission). Chaque round a **4 phases**, toujours dans cet ordre (8.1) :

Phase	Nom	Actions possibles
1	**Mouvement** (*Movement*)	Entrer en jeu (*Deploy*), bouger (*Move*), se désengager (*Disengage*), attendre (*Hold*)
2	**Assaut** (*Assault*)	Tirer (*Ranged Attack*), charger (*Charge*), courir (*Run*), attendre (*Hold*)
3	**Combat**	Resserrer les rangs (*Close Ranks*) puis frapper au corps à corps (*Close Combat Attack*)
4	**Décompte et nettoyage** (*Scoring & Cleanup*)	Contrôle des objectifs, points de victoire, nettoyage, initiative

Les activations alternées (8.2)

Pendant les phases 1, 2 et 3, les joueurs **activent une unité chacun leur tour** :

1. Le détenteur du **marqueur de premier joueur** décide qui commence la phase.
2. Le joueur actif active **une** unité, qui fait **exactement une action** de la liste de la phase.
3. On pose un **marqueur d'activation** à côté d'elle.
4. C'est à l'autre joueur, et ainsi de suite.

Passer et prendre l'initiative (8.2.1)

- À ton tour, tu peux **passer** au lieu d'activer une unité. Tu **dois** passer si tu n'as plus d'unité à activer.
- Une fois que tu as passé, tu ne peux plus activer d'unité dans cette phase. L'adversaire termine ses activations.
- **Le premier à passer prend le marqueur de premier joueur pour la phase suivante.**

C'est une décision tactique importante : **passer tôt en phase de mouvement te permet de tirer en premier en phase d'assaut.** En contrepartie, tu bouges moins d'unités.

Aucune unité ne commence sur la table (8.3)

Toutes tes unités commencent en réserve. Elles entrent pendant la phase de mouvement, par ton bord d'entrée, quand ton ravitaillement le permet. Chaque round, ta réserve de ravitaillement grossit : ton armée monte en puissance comme dans une partie de StarCraft.

Le livre conseille de faire entrer d'abord des unités bon marché pour contester les objectifs et voir ce que fait l'adversaire, puis les unités chères aux rounds 2 et 3.

Le résumé d'un round

1. **Début du round** : on résout les effets « Start of the Round » (le premier joueur commence). Toutes les unités gagnent le statut STATIONARY. On vérifie le ravitaillement disponible.
2. **Phase de mouvement** en activations alternées.
3. **Phase d'assaut** en activations alternées.
4. **Phase de combat** : seules les unités engagées, activations alternées et obligatoires.
5. **Phase de décompte** : objectifs, points, fin de partie, effets de fin de round, nettoyage, initiative.

Phase 1 : le mouvement

Les forces se mettent en place, les renforts arrivent, les unités accrochées se dégagent (8.4-8.5).

À ton tour, tu choisis :

- une unité **sur la table** sans marqueur d'activation : elle fait **Move**, **Hold** ou **Disengage** ;
- **ou** une unité **en réserve** : elle fait **Deploy** pour entrer en jeu.

Après l'action, pose un marqueur d'activation (face « mouvement ») à côté de l'unité.

Les 4 actions

Action	Qui	Ce qu'elle fait
Hold (attendre)	N'importe quelle unité	Rien. L'unité compte comme activée
Move (bouger)	Une unité **désengagée**	Elle se déplace jusqu'à sa Vitesse (voir section suivante)
Disengage (se désengager)	Une unité **engagée**	Elle quitte le corps à corps
Deploy (entrer en jeu)	Une unité **en réserve**	Elle entre par ton bord d'entrée

Entrer en jeu (*Deploy*, 8.5.5)

1. Vérifie que le ravitaillement actuel de l'unité tient dans ton **ravitaillement disponible**.
2. Place la figurine de tête contre ton **bord d'entrée**, hors de la table, puis déplace-la jusqu'à sa Vitesse, avec les règles de mouvement normales.
3. Pose le reste de l'unité en cohésion.

Interdits :

- finir dans la **zone d'influence adverse** (6″ depuis son bord d'entrée) ;
- finir **hors cohésion**. Si toutes les figurines ne tiennent pas légalement, l'unité ne peut pas entrer à cet endroit.

Se désengager (*Disengage*, 8.5.4)

1. Bouge l'unité avec les règles de mouvement normales.
2. **Chaque figurine qui ne peut pas finir hors de la zone d'engagement de tous les ennemis est détruite.** Les autres continuent normalement.

3. Si c'est la **figurine de tête** qui ne peut pas sortir, le désengagement **échoue** : l'unité ne bouge pas, la figurine de tête est retirée, et l'activation se termine.

La pénalité : une unité qui s'est désengagée **ne peut ni tirer ni charger pendant la phase d'assaut suivante**.

Sauf si elle a la masse tactique : si, au moment où elle se désengage, son ravitaillement actuel est **supérieur au total** du ravitaillement des ennemis avec qui elle est engagée, elle ignore cette pénalité. Le livre l'explique ainsi : quelques Zerglings ne doivent pas pouvoir bloquer indéfiniment un Siege Tank.

Unités renvoyées en réserve

Certaines règles renvoient une unité en réserve. Elle **n'est pas détruite** :

- son ravitaillement est libéré tout de suite ;
- elle garde son équipement et **ses dégâts** ;
- ses aptitudes ne fonctionnent plus tant qu'elle est en réserve ;
- ses jetons sur la table sont retirés (sauf STAY IN PLAY) ;
- si elle avait déjà été activée cette phase, elle ne peut plus agir dans la phase.

Passer (8.4.2)

Le premier joueur à passer prend le **marqueur de premier joueur pour la phase d'assaut**. Pose un marqueur d'activation à côté de chacune de tes unités sur la table qui n'a pas été activée.

Le conseil du livre : si tes unités clés sont en place ou si tu n'as plus rien à faire entrer, **passe tout de suite**. Tu tireras en premier, et tu verras ce que fait ton adversaire avant d'agir.

Comment déplacer une unité

Toutes les actions de déplacement (Move, Run, Deploy, Disengage, Charge, Close Ranks) utilisent la même méthode (8.5.3).

Étape 1 : la figurine de tête

Choisis une figurine de tête et déplace-la jusqu'à la **Vitesse** de l'unité, en mesurant le trajet réel.

Elle peut :

- passer à travers les figurines de **sa propre unité** ;
- traverser les socles des volants (et un volant traverse les socles au sol) ;

- traverser librement les décors de **taille 0 et 1** (sans s'arrêter dessus) ;
- traverser l'**herbe** (*Grass*), qui est alors **retirée définitivement** de la partie.

Elle ne peut pas :

- traverser les figurines **ennemies** ni celles d'**autres unités amies** ;
- traverser un décor de **taille 2 ou plus** (sauf l'herbe) ;
- passer dans un espace trop étroit pour sa taille (1″ pour taille 2 ou moins, 3″ pour taille 3 ou plus) ;
- changer de niveau **sans passer par un point d'accès** ;
- finir sur un autre socle ou sur un décor ;
- finir avec une partie du socle hors de la table ;
- **finir à 1″ ou moins d'une unité ennemie au sol** ;
- dépasser sa Vitesse avec **n'importe quelle partie** de son socle.

Étape 2 : les autres figurines

Retire les autres figurines et **pose-les en cohésion** autour de la figurine de tête (entièrement à 3″, avec un lien de cohésion). Elles sont **posées**, pas déplacées : elles peuvent ignorer les obstacles en chemin. Mais leur position finale doit être légale : pas de chevauchement, socle entièrement sur la table, pas à 1″ d'un ennemi.

Les niveaux d'élévation

Niveau	Où
GROUND LEVEL (sol)	Directement sur le tapis
MID GROUND (mi-hauteur)	Sur un décor horizontal de taille 1 ou 2
HIGH GROUND (hauteur)	Sur un décor horizontal de taille 3 ou plus

- On ne change de niveau **qu'en passant par un point d'accès** (*Access Point*) : échelle, porte, portail…
- Les **rampes** sont des décors de taille 1 à mi-hauteur. On y entre et on en sort uniquement par leurs deux points d'accès (en bas et en haut), et on peut s'y arrêter.
- Une figurine à cheval sur deux niveaux est au plus haut des deux.
- Un décor **infranchissable** est un décor sans point d'accès : impossible de le traverser ou de monter dessus.

Le vol (*Flying*)

Les unités volantes **ignorent toutes les restrictions de mouvement** :

- la figurine de tête va **en ligne droite d'un point à un autre**, au-dessus de tout le décor et de toutes les figurines ;
- elles ignorent les passages étroits et les niveaux, et n'utilisent pas les points d'accès ;
- elles doivent juste finir à un endroit où leur socle tient, sans chevauchement ;
- elles peuvent finir **socle contre socle avec des unités au sol** : les volants ne sont **jamais engagés** ;
- elles doivent finir **à plus de 1" des volants ennemis** ;
- survoler l'herbe ne la détruit pas ; s'arrêter dessus, si.

Aller vers / s'éloigner de (4.5)

Certaines aptitudes forcent à bouger **DIRECTLY TOWARDS** (droit vers) ou **DIRECTLY AWAY** (droit loin de) une unité. On trace une ligne de centre de socle à centre de socle (vers la figurine la plus proche ou la plus lointaine), on contourne les obstacles par le chemin le plus court, et on ne peut pas finir plus loin (ou plus près) qu'au départ. Une figurine poussée hors de la table s'arrête au bord.

Ce que tu peux faire / ne pas faire

- **Tu peux** mesurer avant de choisir ton mouvement.
- **Tu peux** détruire l'herbe en marchant dessus pour ouvrir des lignes de vue.
- **Tu ne peux pas** aller au contact d'un ennemi avec un Move ou un Run : il faut **charger**.
- **Tu ne peux pas** faire un Move si tu es engagé : seulement Disengage ou Hold.
- **Tu ne peux pas** monter sur un toit sans point d'accès.

Phase 2 : l'assaut (tir et charge)

C'est la phase où l'on fait mal (8.6). À ton tour, tu actives **une unité qui a un marqueur d'activation côté Mouvement** et tu choisis **une seule action**. Ensuite, retourne son marqueur côté Assaut. Les unités encore en réserve ne jouent pas.

Action	Effet
Tirer (*Ranged Attack*)	Attaquer avec les armes de la case Assaut de la carte
Charger (*Charge*)	Foncer au contact d'unités ennemies au sol

Action	Effet
Courir (*Run*)	Un second déplacement, exactement comme un mouvement normal (unité non engagée uniquement)
Attendre (*Hold*)	Ne rien faire

Le premier joueur qui passe prend le marqueur de premier joueur pour la phase de combat. Une unité qui s'est désengagée en phase 1 ne peut ni tirer ni charger, sauf si elle avait la masse tactique.

Astuce du livre : si ton unité n'a rien d'intéressant à viser, ne la laisse pas Attendre. **Cours** : mouvement en phase 1 + course en phase 2, c'est deux fois plus de terrain couvert, parfait pour atteindre un objectif ou se mettre à couvert.

Tirer : choisir une cible (8.7.3)

Une cible valable doit remplir toutes ces conditions :

- **au moins une figurine visible** de l'unité cible est **à portée** de l'arme,
- seules les figurines **à portée d'une figurine visible** lancent des dés,
- l'étiquette de la cible correspond à la case **Cible** de l'arme (Ground, Flying ou All),
- **une unité non engagée ne peut pas viser une unité engagée**,
- **une unité engagée ne peut viser que les unités avec qui elle est engagée**.

Les lots de tir (*Batches*)

- Chaque figurine tire avec **une** de ses armes de la case Assaut.
- Toutes les figurines qui utilisent **le même profil d'arme** doivent viser **la même cible**. Elles forment un **lot**.
- Une unité avec plusieurs profils peut répartir ses tirs sur plusieurs cibles, un lot par profil.
- **On annonce et on résout un lot à la fois.** Tu peux donc attendre le résultat du premier lot avant de choisir la cible du suivant.
- Les armes **SIDEARM** s'utilisent **en plus** de l'arme normale de la figurine, dans un lot séparé qui peut viser une autre unité.

Résoudre un tir : les trois réserves de dés (8.7.4)

Les dés passent par trois étapes : **réserve d'attaque → réserve d'armure → réserve de dégâts**. Ceux qui arrivent au bout font des dégâts.

1. **Jet pour toucher.** Pour chaque figurine qui tire, prends autant de dés que sa **Cadence**. Si l'arme a un **dé de déferlement**, ajoute ce dé d'une autre couleur. Lance : chaque dé qui atteint la valeur de **Touche** passe dans la réserve d'armure. Les autres sont écartés.
2. **Déferlement** (*Surge*). Si l'étiquette de la cible correspond au **type de déferlement** de l'arme, déplace autant de dés que le résultat du dé de déferlement **directement dans la réserve de dégâts** : ils échappent à l'armure. Sinon, ignore le dé de déferlement. On ne peut jamais déplacer plus de dés qu'il n'y en a.
3. **Jet d'armure.** Le défenseur lance les dés restant dans la réserve d'armure. Chaque dé qui atteint son **Armure** est écarté. Les échecs passent dans la réserve de dégâts.
4. **Jet d'esquive**, seulement si la cible y a droit : une aptitude ou un mot-clé le lui donne, **ou elle est engagée et se fait tirer dessus**, ou elle est en hauteur face à un tireur plus bas. Le défenseur lance les dés de la réserve de dégâts : chaque dé qui atteint son **Esquive** est écarté.
5. **Dégâts et pertes.** Multiplie les dés restants par les **Dégâts** de l'arme. Ajoute les dégâts déjà notés sur le marqueur de dégâts de l'unité. Applique les aptitudes qui réduisent les dégâts. Puis retire les pertes.

Si des dés d'un même lot ont des modificateurs différents, lance-les séparément : c'est toujours le même lot.

Retirer les pertes

Cible non engagée :

- tant que le total de dégâts atteint les PV d'une figurine, le défenseur retire une figurine **visible** et soustrait ses PV,
- on ne peut jamais retirer **plus de figurines qu'il n'y en a de visibles**,
- si toutes les figurines visibles sont mortes, le reste des dégâts est **perdu**,
- s'il reste des dégâts insuffisants pour tuer la figurine suivante, note-les sur un **marqueur de dégâts** (un dé posé à côté de l'unité).

Cible engagée (8.7.5) : on ignore la visibilité et on retire dans cet ordre strict :

1. les figurines **hors de la zone d'engagement** de tout ennemi,
2. puis celles **dans la zone d'engagement** mais pas socle contre socle,
3. puis celles **socle contre socle** avec un ennemi.

Aux niveaux 2 et 3, le défenseur ne peut pas retirer une figurine si cela casse l'engagement avec une unité ennemie, tant qu'il existe un autre choix. Tirer dans une mêlée grignote donc l'unité par l'extérieur.

Exemple du livre

Les Marauders tirent sur des Roaches engagées avec eux : 5 touches, et le dé de déferlement donne 2. Deux dés vont directement en réserve de dégâts. Le joueur Zerg lance l'armure sur les 3 autres : 2 réussites, donc 1 échec de plus en réserve de dégâts (3 dés). Les Roaches sont engagées, elles ont donc droit à l'esquive : 1 dé évité. Il reste 2 dés. L'arme fait 1 dégât, mais **PIERCE Armoured (2)** les passe à 2 contre une cible blindée : 4 dégâts. Une Roach (4 PV) meurt.

Les armes à gabarit (8.7.6)

	Gabarit d'explosion (BT)	Gabarit de lance-flammes (FT)
Placement	Couvrir le plus possible du socle de la figurine visée	Bout étroit collé au socle du tireur, orienté vers la cible
Ligne de vue	Depuis le socle de la figurine visée jusqu'à chaque figurine	Depuis le socle du tireur jusqu'à chaque figurine
Dés d'attaque	**Un dé par figurine touchée** dans l'unité visée (+ bonus de Cadence)	Pareil
Déferlement	On ne lance pas de dé : le résultat est égal au **nombre de figurines touchées** dans l'unité visée	Pareil

- Une figurine est touchée si son socle est couvert même en partie, qu'elle est **à la même hauteur** que le point visé et que la ligne n'est pas bloquée par un décor de taille 2 ou plus.
- **Débordement** (*Spillover*) : toute autre figurine couverte, **amie comme ennemie**, de même hauteur et de même étiquette que la cible, est touchée aussi. Chaque unité concernée est un lot séparé, sans bonus de Cadence ni déferlement.
- Exception : le débordement est le seul cas où l'on peut toucher une unité engagée sans être engagé avec elle.
- Un gabarit posé au sol ne touche pas les volants, sauf si l'arme a Cible : All ou Flying.

Charger (8.7.7)

Une unité **au sol et non engagée** fonce au contact d'unités ennemies.

1. **Annoncer les cibles** avant de lancer le dé. Elles doivent être **au sol** : les volants ne chargent pas et ne sont jamais chargés. **Pas besoin de ligne de vue.**

2. **Distance de charge** : choisis ta figurine de tête, désigne une figurine par unité cible, et lance **1D6 + la Vitesse** de l'unité. Mesure le vrai chemin, en contournant les obstacles et en respectant les passages.
3. **Réussite** si la figurine de tête peut finir entièrement dans cette distance, **à 1" ou moins de chaque cible annoncée**, sans chevaucher de socle ni de décor, et **pas dans la zone d'engagement d'une unité non annoncée**.
4. **Échec** : l'unité ne bouge pas et son activation s'arrête.
5. **Déplacement** : la figurine de tête va socle contre socle avec sa cible si possible. Les autres se placent en cohésion, dans cet ordre de priorité : socle contre socle avec une cible, puis dans la zone d'engagement, puis le plus près possible de la figurine de tête. Aucune ne peut finir près d'une unité non annoncée.

Astuce du livre : une charge ratée gâche toute l'activation. Mesure avant de t'engager, et connais ton minimum (Vitesse + 1) et ton maximum (Vitesse + 6). Pour une charge multiple, la figurine de tête doit finir à 1" de **toutes** les cibles : c'est puissant mais risqué.

Ce que tu peux faire / ne pas faire

- **Tu peux** viser des cibles différentes avec des profils d'armes différents.
- **Tu peux** charger plusieurs unités à la fois.
- **Tu peux** charger une unité que tu ne vois pas.
- **Tu ne peux pas** répartir les tirs d'un même profil d'arme sur deux cibles.
- **Tu ne peux pas** tirer sur une unité engagée avec quelqu'un d'autre (sauf débordement ou mot-clé PINPOINT).
- **Tu ne peux pas** tuer plus de figurines que tu n'en vois.
- **Tu ne peux pas** charger avec une unité qui vole, ni charger un volant.

Phase 3 : le combat au corps à corps

Ici, plus de tactique : **toute unité engagée doit combattre**, et tu ne peux pas éviter un combat (8.8).

Qui joue ?

- **Seules les unités engagées** peuvent être activées. Les autres ne font rien.
- Le détenteur du marqueur de premier joueur choisit qui commence, puis les joueurs **alternent**, une unité engagée chacun.
- On ne passe que quand on n'a **plus d'unité engagée** à activer. Quand les deux joueurs ont passé, la phase s'arrête.
- Quand une unité a fini de frapper, **retire son marqueur d'activation**.

- **Les volants ne participent jamais** à cette phase : ils ne sont jamais engagés.

Les 6 étapes d'une attaque au corps à corps (8.8.1)

1. Resserrer les rangs (facultatif). Ta figurine de tête peut bouger de **3″** maximum, en suivant les règles normales de mouvement, mais elle doit **finir plus près** des ennemis avec qui elle est engagée, et ne peut pas engager de **nouvelle** unité. Replace ensuite le reste de l'unité en cohésion :

- socle contre socle avec un ennemi chaque fois que c'est possible,
- sinon socle contre socle avec une figurine de ta propre unité qui est dans la zone d'engagement,
- les figurines déjà socle contre socle avec un ennemi ne bougent pas : elles sont bloquées,
- ce mouvement ne permet pas de se désengager d'autres unités ennemies.

2. Désigner les attaquants. Deux rangs peuvent frapper :

- **Premier rang** (*Fighting Rank*) : les figurines à 1″ ou moins d'un ennemi.
- **Rang de soutien** (*Supporting Rank*) : les figurines **socle contre socle avec une figurine de leur unité qui est au premier rang**.

Les autres ne frappent pas. **Pas besoin de ligne de vue.** Les figurines frappent l'unité ennemie dans son ensemble.

3. Lancer les attaques. Même séquence que pour le tir (touche, déferlement, armure, dégâts), avec deux différences :

- on n'utilise **que les armes de la case Combat** de la carte (portée « E »),
- si une figurine a plusieurs armes de combat, tu en choisis **une** (sauf SIDEARM, qui s'ajoute),
- **pas d'esquive** au corps à corps, sauf si une aptitude ou un mot-clé en donne une explicitement contre les attaques au corps à corps.

4. Combattre plusieurs unités. Si tu es engagé avec plusieurs unités ennemies :

- une figurine ne peut frapper une unité que si elle est au premier rang contre elle, ou en soutien d'une figurine qui l'est,
- annonce **avant de lancer** quelle cible reçoit le dé de déferlement : il ne se partage pas.

5. Retirer les pertes. Avec l'ordre de priorité des unités engagées : d'abord les figurines hors de la zone d'engagement, puis celles dans la zone sans contact, puis celles socle contre socle.

6. Après le combat. Si plus aucune figurine de l'unité n'est à 1" d'un ennemi, elle n'est plus engagée. Une unité libérée qui n'avait pas encore joué dans la phase n'est plus obligée de combattre : elle passe, et rejouera normalement au round suivant.

L'impact de charge (IMPACT)

Beaucoup d'unités de mêlée ont le mot-clé **IMPACT (X) Y**. Juste après une charge réussie, chaque figurine au premier rang ou en soutien génère **X dés d'impact**. Si elle touche plusieurs unités ennemies, tu répartis ses dés comme tu veux. Lance les dés de chaque cible à part : chaque résultat **de Y ou plus** va dans la réserve d'armure de la cible, puis jet d'armure. Ces touches ne génèrent pas de déferlement et font 1 dégât chacune. Une unité **cachée** (HIDDEN) est immunisée.

Exemple du livre : des Zerglings chargent à la fois un Marauder et une unité de Marines. Le joueur répartit 3 dés d'impact sur le Marauder et 5 sur les Marines. Sur 5+, il obtient 1 touche sur le Marauder (qui rate son armure : 1 dégât) et 4 sur les Marines (2 armures ratées : un Marine meurt).

Ce que tu peux faire / ne pas faire

- **Tu peux** resserrer les rangs pour faire entrer plus de figurines dans le combat : plus il y a de figurines au contact, plus tu lances de dés.
- **Tu peux** profiter de ton tour de « resserrer les rangs » quand tu viens d'être chargé pour mettre plus de figurines au contact.
- **Tu ne peux pas** refuser de combattre avec une unité engagée.
- **Tu ne peux pas** engager une nouvelle unité avec le mouvement de resserrer les rangs.
- **Tu ne peux pas** utiliser une arme de la case Assaut au corps à corps.
- **Tu ne peux pas** partager le dé de déferlement entre deux cibles.

Phase 4 : objectifs, points et fin de partie

La dernière phase du round sert à compter les points et à tout remettre en ordre (8.9). Le premier joueur commence chaque étape.

1. Déterminer qui contrôle chaque marqueur de mission
2. Marquer les points de victoire
3. Vérifier si la partie est finie
4. Résoudre les effets « fin de round »
5. Nettoyer et rafraîchir
6. Déterminer l'initiative

1. Contrôler les marqueurs de mission

Qui peut contester ? Une unité doit remplir **les trois conditions** :

- être **sur le champ de bataille** (pas en réserve),
- avoir **au moins une figurine à 3″ ou moins** du marqueur, **avec une ligne de vue** vers lui (le marqueur compte comme taille 0) et **à la même hauteur**,
- être **en cohésion**.

Ne contestent jamais : les unités **volantes**, les unités **enfouies** (BURROWED) et les unités **hors cohésion**.

Qui gagne ? Chaque joueur additionne le **ravitaillement actuel** de ses unités qui contestent. **On compte le ravitaillement, pas le nombre de figurines.**

Situation	Résultat
Ton total est plus haut	Tu contrôles le marqueur
Égalité	Contesté : rien ne change, le marqueur reste à son propriétaire (ou neutre)
Tu es seul à contester	Tu le contrôles, **même avec une unité à ravitaillement 0**
Personne ne conteste	Rien ne change

Contrôle permanent (*Sticky Control*) : pose un indicateur de faction sur chaque marqueur contrôlé. Il **reste à toi même si tu t'en vas**, jusqu'à ce que l'adversaire termine une phase de décompte avec un total plus haut que le tien. Un marqueur pris ne redevient **jamais neutre**.

Exemple du livre : au round 2, sur le marqueur 5, le joueur Zerg a une Reine (ravitaillement 1). Le joueur Terran a des Marines (1) et des Medics (1), soit 2. Le Terran prend le marqueur.

Astuce du livre : une seule unité d'élite à gros ravitaillement pèse plus qu'une horde d'unités affaiblies. Et une unité à ravitaillement 0 tient quand même un marqueur si personne ne le lui conteste.

Les marqueurs 1 et 3 sont à la couleur du joueur rouge, 2 et 4 du joueur bleu, et le 5 est neutre. Cette couleur ne donne **aucun contrôle de départ**.

2. Marquer les points

Les deux joueurs comptent leurs points en même temps, selon la carte de mission : contrôle de marqueurs, ravitaillement ennemi détruit pendant le round, conditions spéciales… Selon la mission, **les marqueurs peuvent ne rien rapporter au round 1**, comme

dans la partie d'exemple du livre.

3. La partie est-elle finie ?

La partie s'arrête immédiatement si :

- un joueur remplit une **condition de victoire spéciale** : il gagne,
- un joueur n'a **plus aucune figurine sur la table ni en réserve** : le survivant gagne **+10 points**,
- la dernière phase du dernier round (en général le round 5) est terminée.

4 et 5. Fin de round, nettoyage

- Résoudre les effets « fin de round », en commençant par le premier joueur.
- Retirer tous les jetons et marqueurs, **sauf** : ceux qui ont STAY IN PLAY, les marqueurs de dégâts, les marqueurs de mission et les indicateurs de faction qui montrent le contrôle.
- **Retourner face visible** toutes les cartes tactiques et de faction épuisées : tes ressources reviennent.

6. L'initiative

Le marqueur de premier joueur va au joueur qui a **le moins de points**. En cas d'égalité, jet d'opposition. C'est une règle de rattrapage : celui qui est derrière choisit qui commence au round suivant.

Le score final (8.10)

Si la partie va jusqu'au bout des rounds :

- on additionne tous les points des objectifs,
- **au début de la phase de décompte du dernier round, toutes les unités encore en réserve sont considérées comme détruites** : l'adversaire marque les points prévus par la mission pour les unités ennemies détruites,
- le plus haut total gagne,
- en cas d'égalité, on applique le départage de la carte de mission. S'il n'y en a pas, c'est un **match nul**.

Rappel : au dernier round, la réserve de ravitaillement est **illimitée**. Fais entrer tout ce qui reste, sinon ces unités rapportent des points à ton adversaire.

Terrain, ligne de vue et couvert

StarCraft TMG utilise une **ligne de vue vue du dessus** (7.1) : pas besoin de te pencher au ras de la table, on regarde le plateau d'en haut et on compare des **tailles**. C'est plus rapide et ça évite les disputes sur la pose des figurines.

Tracer une ligne de vue

1. Trace une ligne droite imaginaire **de n'importe quel point du socle** de ta figurine **à n'importe quel point du socle** de la cible, vue du dessus.
2. Si la ligne ne traverse **aucun décor bloquant** (taille effective 1 ou plus) : la cible est **visible**. Terminé.
3. Si elle en traverse un, la cible n'est **pas forcément cachée** : vérifie les règles de couvert ci-dessous.

La ligne de vue est **réciproque** : si A voit B, B voit A. L'empreinte d'un décor, c'est son socle ou ses bords extérieurs vus du dessus. Sauf accord avant la partie, **portes, fenêtres et intérieurs ouverts bloquent la vue**.

La taille effective

- Au sol, la **taille effective** d'une figurine = sa **Taille**.
- Sur un décor, on **ajoute la taille du décor**. Un Marine (taille 2) sur une hauteur de taille 4 a une taille effective de 6 : il voit par-dessus un mur de taille 5.
- Même chose pour un décor posé sur un autre décor.

Les deux couverts qui bloquent la vue (7.1.1)

Couvert	Condition	Résultat
Couvert total (*Full Cover*)	La taille effective du décor est **égale ou supérieure à celle des deux** figurines	Vue bloquée : personne ne voit par-dessus
Couvert direct (*Direct Cover*)	La ligne traverse le décor, **et** l'une des deux figurines est **à 1" ou moins** de ce décor, **et** le décor est au moins aussi grand qu'elle	Vue bloquée dans les deux sens

- **Chaque décor compte seul.** Plusieurs petits décors ne s'additionnent pas : si aucun ne remplit les conditions à lui seul, la cible est visible.

- **Exemple du livre :** un Goliath (taille 3) vise des Marines derrière un mur de taille 2. Le mur est trop bas pour cacher le Goliath, mais deux Marines sont à 1″ du mur et aussi grands que lui : ces deux-là sont cachés par le couvert direct.

Les cas particuliers

- **Combat rapproché** (*Close Quarters*) : si les deux figurines sont à 1″ du **même** décor **et** à 3″ l'une de l'autre, on ignore le couvert direct, la zone morte et la hauteur. Ligne de vue normale.
- **Zone morte** (*Elevation Dead Zone*) : une figurine en **hauteur** (décor de taille 3+) ne voit pas une figurine au sol collée (à 1″ ou moins) au pied du **même** décor, et inversement.
- **Hauteur et esquive** (7.1.3) : si toutes les figurines d'une unité sont en hauteur (taille 3+), elle a droit à un **jet d'esquive** contre les tirs venant d'en bas. Le tir vient d'en bas dès qu'au moins une figurine du tireur n'est pas en hauteur.
- **Les volants** (7.1.4) : le couvert total ne s'applique jamais à eux, et ils ne profitent jamais du couvert direct ni de la hauteur. Mais le couvert direct de la figurine **en face** s'applique toujours.

Astuce du livre : la hauteur est très puissante pour le tir, mais une unité en hauteur est visible de presque partout. Mets-y plutôt des tireurs avec une bonne armure ou une bonne esquive.

Les tailles de décor en un coup d'œil

Taille	Bloque la vue ?	On peut traverser ?	Niveau si on monte dessus
0	Non	Oui	Sol
1	Oui	Oui (on ne peut pas s'y arrêter)	Mi-hauteur
2	Oui	Non	Mi-hauteur
2, herbe (*Grass*)	Oui	Oui, mais l'herbe est **détruite**	—
3 et plus	Oui	Non	Hauteur

Pour changer de niveau, il faut passer par un **point d'accès** (*ACCESS POINT*) : échelle, porte, rampe… (voir « Comment déplacer une unité »).

Placer le décor (9.3)

Tu peux utiliser une des cartes toutes prêtes à la fin du livre (D6 pour une partie Standard, D3 pour une Escarmouche), ou placer les décors **un par un, chacun son tour**, en commençant par le joueur rouge. Pour une table Standard (36″ × 54″), le livre conseille **8 à 12 décors** :

Type	Quantité conseillée
Taille 0 (débris)	0 à 2
Taille 1 (barricades, murets)	2 à 4
Taille 2 (ruines, bunkers, épaves)	6 à 8 : la colonne vertébrale de la table
Taille 3+ (hauteurs)	1 à 2 si tu en as
Herbe	4 à 6

- Au moins **2 gros décors (taille 2+) par quart** de table, aucun quart vide ni trop chargé.
- Au moins un gros décor **à 6″ du centre** : un centre vide devient un piège mortel.
- Au moins **2 couloirs de tir** d'au moins 6″ de large, d'un bord d'entrée vers l'autre.
- Chaque hauteur doit avoir un **point d'accès** atteignable depuis le sol.
- Les marqueurs de mission peuvent être en hauteur mais jamais sur un décor infranchissable : déplace le décor si besoin.

Le dictionnaire des mots-clés

Les mots-clés en MAJUSCULES sur tes cartes ont toujours le même sens (partie 11 du livre). **Ils ne se cumulent pas** : avoir deux fois le même ne sert à rien, et pour un mot-clé chiffré, seule la plus haute valeur compte.

Mots-clés d'armes

Mot-clé	Effet
ANTI-EVADE (X)	La cible subit -X à son jet d'esquive contre cette arme
BULKY (Encombrant)	Impossible de tirer avec cette arme si l'unité est engagée
BURST FIRE Y″ (X) (Rafale)	+X en Cadence contre une cible à Y″ ou moins

Mot-clé	Effet
CONCENTRATED FIRE (X) (Tir concentré)	L'attaque tue au maximum X figurines. Le reste des dégâts est perdu, rien n'est noté
CRITICAL HIT (X) (Coup critique)	X dés passent directement de la réserve d'armure à la réserve de dégâts
HITS X (Y) (Touches)	La cible subit X touches automatiques qui vont directement à l'armure, avec Y dégâts chacune, sans déferlement
INDIRECT FIRE (Tir indirect)	Peut tirer sans ligne de vue (la portée reste obligatoire). Si la cible n'est pas en vue, elle a droit à l'esquive
INSTANT	L'adversaire ne peut pas utiliser de réaction contre cette attaque
LOCKED IN (X) (Verrouillé)	+X en Cadence si la cible est immobile (STATIONARY)
LONG RANGE (X) (Longue portée)	La portée passe à X". Au-delà de la portée normale, -1 pour toucher. Les deux groupes de dés se lancent à part
PIERCE [étiquette] X (Perforant)	Contre une cible qui a cette étiquette, les Dégâts de l'arme passent à X
PINPOINT (Précis)	Peut tirer sur une unité ennemie engagée
PRECISION (X)	Après le jet pour toucher, jusqu'à X dés ratés comptent comme des touches (y compris pour le déferlement)
SIDEARM (Arme secondaire)	S'utilise **en plus** de l'arme normale de la figurine, dans un lot séparé qui peut viser une autre cible
SPECIALIST (Spécialiste)	Une seule figurine de l'unité peut porter cette arme

Mots-clés d'unité et de capacité

Mot-clé	Effet
BUFF [carac.] (X) (Bonus)	+X à la caractéristique jusqu'à la fin du round. Pour un chiffre cible (Armure, Touche) : le chiffre baisse

Mot-clé	Effet
DEBUFF [carac.] (X) (Malus)	-X jusqu'à la fin du round. Pour un chiffre cible : le chiffre monte
DISPLACEMENT (Déplacement)	La figurine de tête peut finir sur ce jeton ou cette figurine, qui est alors repoussé socle contre socle avec elle
DODGE (X) (Parade)	Contre cette unité, le déferlement et CRITICAL HIT déplacent X dés de moins
HEAL (X) (Soin)	Retire X dégâts du marqueur de dégâts. Ne ressuscite pas les figurines
IMPACT (X) Y	Après une charge réussie : X dés par figurine au contact, touchent sur Y+ (voir phase 3)
MORPH (unité) X (Métamorphose)	Remplace X figurines de l'unité par une nouvelle unité, s'il y a assez de ravitaillement disponible. La nouvelle unité ne joue plus ce round
NON-LETHAL DAMAGE (X) (Dégâts non létaux)	X dégâts ajoutés au marqueur sans tuer de figurine. Les prochains dégâts normaux les comptent
ON CREEP (Sur le Creep)	Une unité Zerg au sol à 6" d'une tumeur de Creep ou d'une source de Creep. Débloque certaines aptitudes
PLACE (X) (Placer)	Retire la figurine de tête et repose-la entièrement à X", sans suivre de chemin, puis replace l'unité en cohésion. En phase d'assaut, elle peut finir engagée
REPEATABLE (Répétable)	L'aptitude peut servir plusieurs fois par round et par activation
RESPAWN (X) (Réapparition)	Ramène jusqu'à X figurines détruites, socle contre socle avec l'unité, sans faire monter son ravitaillement
SUMMON (unité) (Invocation)	Fait apparaître l'unité nommée au contact de son unité mère, s'il y a assez de ravitaillement. Elle ne joue pas pendant la phase où elle arrive, puis elle joue juste après son unité mère

Mot-clé	Effet
TOUGH (X) (Robuste)	Au jet d'armure, jusqu'à X échecs deviennent des réussites
STAY IN PLAY (Reste en jeu)	Ce jeton, marqueur ou effet n'est pas retiré au nettoyage

Les statuts

Un statut reste sur l'unité jusqu'à ce qu'une règle le retire : il n'est **pas** effacé au nettoyage, sauf indication contraire.

Statut	Effet
STATIONARY (Immobile)	Toutes les unités l'ont au début du round. Il disparaît dès qu'une figurine bouge, est déplacée ou placée
HIDDEN (Caché)	Ne peut être visée par un tir ou une aptitude qui demande une ligne de vue que par une figurine **à 4" ou moins**. Immunisée à IMPACT. Esquive contre toutes les attaques
BURROWED (Enfoui)	Donne aussi HIDDEN (et le redonne au début de chaque round). Taille 0. Ravitaillement compté à 0 pour se désengager. **Ne conteste pas les marqueurs.** Esquive contre toutes les attaques. Les autres figurines peuvent la traverser. Seules actions possibles : entrer en jeu, bouger, se désengager, courir, attendre, resserrer les rangs. Toutes sauf attendre **suppriment** le statut
SIEGE MODE (Mode siège)	Plus de mouvement, de désengagement, de course, de charge ni de resserrement. Seules les armes « mode siège » sont utilisables. Perdu en retournant en réserve
SHIELDED (Protégé par bouclier)	L'unité a encore son bouclier. Elle le perd quand les dégâts dépassent la valeur du bouclier ou quand la première figurine meurt. HEAL ne le rend pas

BURROWED au corps à corps : une unité enfouie et engagée au début de la phase de combat doit être activée, mais ne peut pas frapper enfouie. Si elle resserre les rangs, elle perd le statut et combat normalement. Sinon, elle ne frappe pas. Les ennemis, eux,

peuvent la frapper normalement.

Les aptitudes, en résumé

Les trois types d'aptitudes (Active, Passive, Réaction) sont expliqués dans la section « Mots-clés, étiquettes et types d'aptitudes ». Les règles à ne pas oublier :

- une aptitude demande que sa cible soit **à portée et en ligne de vue** (sauf indication contraire),
- une aptitude sans cible n'a pas besoin de ligne de vue : poser un jeton n'est pas viser,
- le coût doit être payé **en entier avant**, et l'unité doit être sur la table,
- deux exemplaires d'une même aptitude ne se cumulent jamais sur une unité,
- les effets « jusqu'à la fin du round » durent jusqu'au nettoyage de la phase 4.

Récap : ce que tu peux et ne peux pas faire

La fiche à garder sous les yeux pendant ta première partie.

Une action par unité et par phase

Phase	Actions possibles	Qui peut jouer
1. Mouvement	Entrer en jeu, bouger, se désengager, attendre	Toute unité sans marqueur d'activation, y compris en réserve
2. Assaut	Tirer, charger, courir, attendre	Unités sur la table (marqueur côté Mouvement)
3. Combat	Resserrer les rangs puis frapper	**Seulement les unités engagées, et elles sont obligatoires**
4. Décompte	Contrôle des marqueurs, points, nettoyage, initiative	Automatique

Engagé ou pas : ce qui change

	Non engagée	Engagée
Bouger / courir	Oui	**Non** : il faut se désengager
Se désengager	Inutile	Oui, mais pas de tir ni de charge en phase 2, sauf masse tactique

	Non engagée	Engagée
Tirer	Sur toute cible non engagée	**Seulement** sur les unités avec qui elle est engagée (sauf BULKY : interdit)
Être visée au tir	Oui	Seulement par les unités engagées avec elle (sauf PINPOINT, débordement de gabarit). **Elle a droit à l'esquive**
Charger	Oui	**Non**
Combat (phase 3)	Ne joue pas	**Doit** combattre

Les distances à retenir

Distance	Pour quoi
1″	Zone d'engagement. Couvert direct (figurine à 1″ du décor). Distance minimale entre deux volants ennemis
1″ de passage	Largeur de passage minimale pour une figurine de taille 2 ou moins
3″	Cohésion (entièrement à 3″ de la figurine de tête). Portée pour contester un marqueur. Resserrer les rangs. Combat rapproché (ligne de vue)
3″ de passage	Largeur de passage minimale pour une figurine de taille 3 ou plus
4″	Portée de détection d'une unité cachée (HIDDEN)
6″	Zone d'influence adverse (interdite à l'arrivée). Portée du Creep
Vitesse + 1D6	Distance de charge

Les chiffres à retenir

- **Un 6 naturel réussit toujours, un 1 naturel rate toujours.**
- Un chiffre cible ne descend jamais sous 2+ et ne monte jamais au-dessus de 6+.
- Les modificateurs changent le **chiffre à obtenir**, pas le résultat du dé.
- Une relance remplace le premier résultat, même s'il est pire.

- En cas de dispute impossible à trancher : jet d'opposition (2D6), le gagnant décide pour cette fois, et on vérifie après la partie.

Les interdits à connaître

- **Pas de figurine sur la table au début** : tout entre depuis la réserve, dans la limite du ravitaillement disponible.
- **Pas d'arrivée dans la zone d'influence adverse.**
- **Pas de fin de mouvement à 1" d'un ennemi** (sauf charge).
- **Pas de traversée des décors de taille 2 ou plus** (sauf herbe, et sauf volants).
- **Pas de changement de niveau** sans point d'accès.
- **Pas de partage des tirs** d'un même profil d'arme.
- **Pas plus de pertes que de figurines visibles.**
- **Pas de marqueur contesté** par un volant, une unité enfouie ou une unité hors cohésion.
- **Pas deux fois la même aptitude active** dans un round pour une même unité (sauf REPEATABLE).
- **Pas plus d'une réaction** par joueur et par activation.

Erreurs de débutant et conseils

Les 12 erreurs les plus courantes

1. **Tout faire entrer au round 1.** Le ravitaillement est limité. Le livre conseille de commencer avec des unités pas chères pour prendre les marqueurs et observer, puis de faire entrer les unités précieuses aux rounds 2 et 3.
2. **Garder des unités en réserve jusqu'à la fin.** Au dernier round, tout ce qui reste en réserve compte comme détruit et rapporte des points à l'adversaire.
3. **Oublier que passer tôt donne l'initiative.** Le premier qui passe en phase de mouvement tire en premier en phase d'assaut.
4. **Se désengager sans vérifier la masse tactique.** Sans ravitaillement supérieur à l'ennemi, ton unité ne pourra ni tirer ni charger juste après.
5. **Tirer avec un profil d'arme sur deux cibles.** Toutes les figurines qui ont la même arme visent la même unité.
6. **Oublier le déferlement.** Avant de tirer, vérifie que le type de déferlement de ton arme correspond à l'étiquette de la cible : c'est souvent deux ou trois fois plus de dégâts.
7. **Oublier l'esquive d'une unité engagée.** Tirer sur une unité au corps à corps lui donne un jet d'esquive en plus de l'armure.

8. **Tuer des figurines qu'on ne voit pas.** Au tir, les dégâts s'arrêtent aux figurines visibles.
9. **Compter les figurines sur un marqueur.** C'est le **ravitaillement** qui compte, pas le nombre de figurines.
10. **Se croire en cohésion après des pertes.** Les pertes ne cassent jamais la cohésion. En revanche, une unité mal placée après son dernier mouvement est hors cohésion et ne conteste plus rien.
11. **Rater une charge par manque de mesure.** Une charge ratée gâche l'activation : mesure avant, et pense à bouger ou courir ce round pour charger à coup sûr au suivant.
12. **Laisser passer une réaction.** Une réaction s'annonce au moment exact de son déclencheur. Une fois le moment passé, c'est trop tard.

Conseils pour ta première partie

- **Commence en Escarmouche** (1 000 minerai, table de 36″ × 36″) avec une mission et un déploiement simples.
- **Rejoue la partie d'exemple du livre** (Terrans contre Zergs, mission *Frontlines*, déploiement *Abandoned Camp*) : les deux premiers rounds sont détaillés, tu peux jouer les suivants.
- **Prépare des dés de couleur** pour le déferlement, et un dé par unité pour noter les dégâts.
- **Lis les cartes tactiques de ton adversaire** avant la partie : elles révèlent les unités qu'il peut aligner. Une carte Barracks annonce des Marines et des Marauders, une Spawning Pool des Zerglings.
- **Cours plutôt qu'attendre** quand une unité n'a rien à viser en phase d'assaut.
- **Utilise la hauteur avec prudence** : on y voit loin et on gagne l'esquive, mais on y est visible de partout.
- **Joue en listes fermées** une fois à l'aise : le livre le recommande pour retrouver le brouillard de guerre du jeu vidéo.

Ton premier round, pas à pas

- [ ] Début du round : résoudre les effets « début de round », vérifier le ravitaillement disponible
- [ ] Phase 1 : faire entrer une unité depuis ton bord d'entrée, hors de la zone d'influence adverse
- [ ] Alterner les activations, poser les marqueurs côté Mouvement, passer quand tu as fini

- [ ] Phase 2 : tirer, charger ou courir avec chaque unité sur la table
- [ ] Pour chaque tir : touche, déferlement, armure, esquive, dégâts
- [ ] Phase 3 : activer toutes les unités engagées, en alternant
- [ ] Phase 4 : contrôle des marqueurs (ravitaillement à 3″), points, nettoyage
- [ ] Retourner tes cartes épuisées et donner le marqueur de premier joueur à celui qui a le moins de points

Glossaire français / anglais

Les traductions françaises sont indicatives. Les règles officielles utilisées ici sont en anglais.

Français (ce guide)	Anglais (règles)	En bref
Armure	Armour	Chiffre à obtenir pour annuler une touche
Attendre	Hold	Ne rien faire pendant son activation
Bord d'entrée	Entry Edge	Le bord de table d'où entrent tes unités
Bouclier	Shield	PV en plus sur la première figurine
Cadence	Rate of Attack (RoA)	Dés lancés par figurine
Carte de faction	Faction Card	Base de ton armée, une seule
Carte tactique	Tactical Card	Achetée en gaz : emplacements, aptitudes, ressources
Charger	Charge	Vitesse + 1D6 pour aller au contact
Cohésion	Coherency	Toute l'unité à 3″ de la figurine de tête, avec un lien
Contester	Contest	Prétendre au contrôle d'un marqueur
Couvert direct	Direct Cover	Bloque la vue d'une figurine collée à un décor
Couvert total	Full Cover	Décor plus grand que les deux figurines
Courir	Run	Second déplacement en phase d'assaut
Déferlement	Surge	Dés qui échappent à l'armure
Débordement	Spillover	Touches d'un gabarit sur d'autres unités

Français (ce guide)	Anglais (règles)	En bref
Dégâts	Damage (DMG)	Dégâts par dé qui passe
Se désengager	Disengage	Quitter un corps à corps
Épuiser une carte	Exhaust	La retourner pour payer une aptitude
Emplacement d'armée	Army Slot	Core, Elite, Support, Air, Hero
Engagé	Engaged	À 1″ d'un ennemi au sol
Entrer en jeu	Deploy	Arriver depuis la réserve
Esquive	Evade	Seconde défense, sur autorisation
Étiquette	Tag	Faction (Race, sous-faction) ou combat (Light, Armoured…)
Figurine de tête	Leading Model	Celle qu'on déplace en premier
Gabarit	Template (BT, FT)	Explosion ou lance-flammes
Gaz véspène	Vespene Gas	Achète les cartes tactiques (10 % du minerai)
Hauteur	HIGH GROUND	Sur un décor de taille 3+
Lot	Batch	Figurines qui tirent avec la même arme sur la même cible
Marqueur de mission	Mission Marker	Les objectifs
Marqueur de premier joueur	First Player Marker	Décide qui commence chaque phase
Masse tactique	Tactical Mass	Plus de ravitaillement que l'ennemi au contact
Mi-hauteur	MID GROUND	Sur un décor de taille 1 ou 2
Minerai	Minerals	Achète les unités et améliorations
Point d'accès	ACCESS POINT	Échelle, porte, rampe pour changer de niveau
Points de victoire	Victory Points (VP)	Le score
Points de vie	Hit Points (HP)	Dégâts pour tuer une figurine
Premier rang	Fighting Rank	À 1″ d'un ennemi au corps à corps

Français (ce guide)	Anglais (règles)	En bref
Rang de soutien	Supporting Rank	Socle contre socle avec le premier rang
Ravitaillement	Supply	Poids de l'unité sur la table et sur les marqueurs
Réserve	Reserves	Hors table, d'où tout le monde part
Réserve de ravitaillement	Supply Pool	Maximum de ravitaillement sur la table
Resserrer les rangs	Close Ranks	Mouvement de 3″ avant de frapper
Sol	GROUND LEVEL	Directement sur le tapis
Taille	Size	Hauteur de la figurine pour la vue
Touche	Hit	Chiffre à obtenir pour toucher
Vitesse	Speed	Distance de mouvement
Zone d'engagement	Engagement Range	1″ autour du socle
Zone d'influence	Zone of Influence	6″ devant le bord d'entrée adverse

Source

- *StarCraft: Tabletop Miniatures Game — Core Rules Book*, Archon Studio, 2026 (PDF fourni).

StarCraft: Tabletop Miniatures Game Beginner's Guide

Nov 4, 2026 · Alexandrosse

Before you start: don't panic

StarCraft: Tabletop Miniatures Game (TMG) is a fast miniatures game built to capture the feel of the video game: **you build up your army round after round**, react to your opponent's moves, and fight to hold positions.

The good news for beginners: **players activate their units one at a time, taking turns**. You never wait long, and you never have to handle your whole army at once. Better still, **no unit starts on the table**: everything begins in reserve and enters gradually, just like in the video game.

This guide is based on Archon Studio's official **Core Rules Book** (128 pages). Numbers like **(8.7.4)** refer to sections of the book.

Three things to keep in mind:

1. **Specific beats general** (2.6.2). If a Unit Card, Mission Card or ability contradicts the core rules, the card wins.
2. **You can measure whenever you want** (4.1), even during your opponent's turn. The book encourages both players to agree on distances before acting.
3. **Only the base counts.** A model's pose, weapons or wings don't matter: distances, Line of Sight and contact are all judged from the base (2.3).

How to read this guide: sections 2 to 6 cover the basics (kit, dice, Unit Cards, Supply, army building). Sections 7 to 12 walk through a game phase by phase. Sections 13 and 14 cover terrain and keywords. The last sections are cheat sheets for the table.

What you need

Item	What it's for
Archon Studio miniatures	Your army (Terran, Zerg or Protoss). Each model must be on the base size shown on its card
Unit Cards	Everything a unit can do: characteristics, weapons, abilities, upgrades on the back

Item	What it's for
Faction Card	One per army. Sets your faction, your starting Army Slots and some abilities
Tactical Cards	Bought with Vespene Gas. Unlock Army Slots and provide abilities or resources
Mission and Deployment Cards	Chosen in the draft. They say how you win, the table size, entry edges and where objectives go
Six-sided dice (D6)	Everything uses D6. Have a die of **another colour** for the **Surge Die**
A tape measure in inches	All distances are in inches (1″ = 2.54 cm)
Templates	Blast Template (BT) and Flamer Template (FT) for some weapons
Terrain	Blocks sight, gives height and creates chokepoints

Markers and tokens (7.3)

Marker	Use
Mission Markers	The objectives: 32 mm rounds numbered 1 to 5 (1 and 3 red, 2 and 4 blue, 5 neutral). Two sides: Activated / Deactivated
Activation Markers	Placed next to a unit that has acted. One side for the Movement phase, the other for the Assault phase
First Player Marker	Its holder chooses who activates first in each phase
Damage Markers	Track damage that hasn't killed a model yet (a die next to the unit works)
Faction Indicators	Placed on an objective to show who controls it
Buff / Debuff Markers	Blue for positive effects, red for negative ones
Mode Markers	Track modes like SIEGE MODE or BURROWED
Zone of Influence Markers	L-shaped corners marking the zone when the entry edge doesn't cover the whole side

Marker	Use
Tokens	Physical objects like Creep Tumors. They count as Size 0 terrain and are removed at the end of the round unless stated

Markers have no physical presence: they don't block sight or movement. **Tokens** are on the table: you can move through them, but not stop on them (unless stated).

Core concepts

Models, units and bases (2.1-2.3)

- A **model** is a miniature on its own base. **All rules work through the base**: a Marine standing on rubble is no taller than any other.
- A **unit** is one or more models acting together. Its card says how many.
- Bases can **never overlap**. If a model doesn't fit somewhere, it can't go there.
- With a flight stand, the bottom of the stand counts as the base.
- If a model won't stand on terrain, agree on its real position and use a marker if needed.

Tags (2.4)

At the bottom of each card, tags describe the unit:

- **Faction Tags:** the race (Terran, Zerg, Protoss) and sometimes a sub-faction (Kerrigan's Swarm, Raynor's Raiders…). They decide what you can put in your army.
- **Combat Tags: Armoured**, **Biological**, **Light**, **Mechanical**, **Psionic**, **Flying** and **Ground**. They decide which weapons can target you and which bonuses apply against you.

Careful: the **Ground** tag and the **GROUND LEVEL** elevation are two different things. A flying unit standing on the mat is at GROUND LEVEL but doesn't have the Ground tag.

Player roles (2.5)

- **Active Player:** the one currently acting.
- **Controlling Player:** the one commanding a unit. They make all its decisions and roll all its dice, including Armour Rolls.
- **Friendly / Enemy:** your units and your teammates' are friendly, your opponent's are enemies.

Dice (3)

Notation	Meaning
D6	One six-sided die
D3	A D6 halved, rounding up: 1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3
2D6	Two dice added together
D3+1	Roll a D3 and add 1 (it's a value, not a modifier)

- **Roll-Off:** each player rolls **2D6**, highest wins, re-roll ties.
- **Re-roll:** roll the die again and keep the new result, even if it's worse.
- **Cocked dice:** a die that doesn't land flat or leaves the table is re-rolled.

Tests and modifiers (3.4-3.7)

A **test** (hit, Armour or Evade roll) means rolling **at least a Target Number** on a D6.

Key point: modifiers change the **Target Number**, not the die result.

- **+1** makes the roll easier: a Marine that hits on 5+ hits on **4+**.
- **-1** makes it harder: it hits on **6+**.
- The Target Number never goes below **2+** or above **6+**.
- **A natural 6 always succeeds, a natural 1 always fails.**
- A **"-"** value means the capability doesn't exist: no bonus can create it.

Measuring (4.1-4.2)

- Distances in **inches**, measurable at any time.
- Measure **base edge to base edge**, ignoring weapons, wings and scenic basing.
- **Always measure horizontally**, from above: height never counts, for range or engagement.
- **Within:** part of the base touches the area. A unit is within if **one** model is.
- **Wholly Within: the entire base** is inside. For a unit, **every** model must be.

The Leading Model (4.3)

This is the big particularity of movement in StarCraft TMG. To move a unit:

1. Choose **one** Leading Model and move it, measuring its path.
2. **Set** all the others around it, in coherency. They're placed, not moved: they can ignore obstacles on the way.

Coherency (4.4)

At the end of every action that repositions a unit, **every model must be Wholly Within 3″ of the Leading Model**, and each must be able to trace a **Coherency Link** to it.

- A **Coherency Link** is a chain of imaginary lines from model to model of the same unit. It can't pass through terrain, other units, or gaps the Leading Model couldn't pass. It can pass through enemies the unit is engaged with.
- If a model can't be within 3″, place it as close as possible: the unit is then **Out of Coherency** and **can't contest or control objectives**.
- If a model can't be set anywhere with a valid link, it's **removed as a casualty**.
- **Casualties never break coherency.** It's only checked after a move.
- Flying units' links ignore terrain and other units.

Gap Clearance (4.6)

- **Size 2 or less:** passes through gaps at least **1″** wide.
- **Size 3 or more:** needs at least **3″**.
- Doors and arches count as gaps. Agree before the game which ones are passable.
- Flying units ignore this rule.

Engagement (7.2)

Engagement Range extends **1″** around the base. Two enemy models within 1″ of each other are **Engaged**: their whole units are in melee. This requires that:

- both are **Ground**. **Flyers are never engaged**;
- no terrain of **Size 2 or more** separates them;
- they're on the same level. A HIGH GROUND model can't engage a GROUND LEVEL model, and vice versa. A MID GROUND model can engage either if both are next to the same Access Point.

Unless stated, **no move can end within an enemy's Engagement Range**. Only a charge (or an ability) gets you into contact.

Reading a unit card

Each unit has a double-sided **Unit Card** (5.1-5.2). The front is used during the game, the back during army building. The example below is the Protoss **Adept** card shown in the book.

The front: characteristics

At the top, a row of boxes gives the unit's profile.

Box	What it means	Adept
Shield (optional)	Extra HP on the **first** model of the unit. While it holds, the unit is Shielded	2
Speed	Maximum move distance, in inches. A split value (5/8): the second is only used when one model is left, or if the unit only ever had one. "-" = never moves	5"/8"
Armour	The roll needed to cancel a hit. Lower is better	5+
Evade	Second defence, only when a rule grants an Evade Roll. "-" = never evades	5+
Hit Points (HP)	Damage needed to remove **one** model	3
Size	The model's height, for Line of Sight and terrain	2
Supply Profile (Models / Supply)	The unit's Supply depending on models remaining	1-2 models = 0; 3-4 models = 1

The **Shield** adds its points to the first model's HP. The unit loses Shielded status when damage exceeds the Shield value, or when the first model dies. HEAL never restores it.

Phase boxes: abilities and weapons

Below, abilities and weapons are **sorted by phase**. You can only use what matches the current phase:

- **ANY PHASE:** usable in every phase. Adept: Psionic Presence (passive), which gives PRECISION (1) to friendly weapons targeting an enemy within 4" of its Shade.
- **MOVEMENT PHASE:** Adept: Psionic Transfer (active, costs 1 PE). It places a Shade token within 12"; at the end of the round it can teleport to it.
- **ASSAULT PHASE: ranged weapons**.
- **COMBAT PHASE: melee weapons**.

Each ability shows its **type** (PASSIVE in red, ACTIVE in blue, REACTION) and its **cost** (e.g. 1 PE).

Reading a weapon profile

Column	What it means
NAME	The weapon's name
RNG (Range)	Maximum distance in inches. **E** = Engagement Range (melee). **FT** = Flamer Template
Target	**Ground** (ground units only), **Flying** (flyers only) or **All** (both)
RoA (Rate of Attack)	Dice rolled **per attacking model**
Hit	The roll needed to hit
Surge type	The Combat Tag the weapon specialises against
S Dice	The die rolled for Surge (D3, D6, D3+1…). "-" = no Surge
Dmg	Damage dealt **per die** that gets through
Keyword	Special rules (PIERCE, SIDEARM, ANTI-EVADE…)

Adept weapons:

Weapon	Phase	Range	Target	RoA	Hit	Surge	S Dice	Dmg	Keyword
Glaive Cannon	Assault	8"	All	2	3+	Light	D3+1	1	ANTI-EVADE (1)
Strike	Combat	E	Ground	1	4+	-	-	1	-

What this tells you: each Adept shoots twice, hits well (3+) and hurts **Light** targets badly thanks to its Surge. In melee it's average.

Bottom of the front

- **Combat Tags:** its Combat Tags. Adept: Biological, Light, Ground.
- **Faction Tag:** its faction. Adept: Protoss.

The back: upgrades and role

Element	What it means	Adept
Upgrade	Upgrades bought with Minerals: new abilities or weapons	Resonating Glaives (active, 1 PE: +1 RoA on the Glaive Cannon); Guidance (passive: ANTI-EVADE (2))
FOR [weapon]	The bought weapon **replaces** the one named	Glaive Strike replaces Strike: PIERCE Light (2)
Combat Range	A gauge between melee and ranged: the distance the unit prefers to keep	See the gauge on the card
Combat Role	Its role	Damage Dealer
Army Slot	The Army Slot type it occupies	Core
Base diameter	The required base size	40 mm

Reading a card in 30 seconds

1. **Speed:** how far do I go?
2. **Armour, Evade, HP, Shield:** am I tough?
3. **Weapons:** am I built for shooting (Assault box) or melee (Combat box)? What's my Surge good against?
4. **Abilities:** what can I do, and what does it cost?
5. **Supply:** how much do I weigh on an objective, and how many losses before I drop?

Keywords, tags and ability types

Keywords (2.6, 11)

Keywords are written in BOLD CAPS (SIDEARM, PIERCE, HIDDEN…). A keyword **always means the same thing**, whatever the unit. Definitions are in Part 11 of the book; the most useful ones are in this guide's "Keyword dictionary".

- **Keywords don't stack.** Having the same one twice does nothing.
- With a value (PRECISION (1) and PRECISION (2)), **keep the highest**.

- Some keywords are **Statuses**: BURROWED, HIDDEN, SIEGE MODE, STATIONARY… They stay on the unit until a rule removes them, even at the end of the round.

What Combat Tags are for

Combat Tags (Armoured, Biological, Light, Mechanical, Psionic, Flying, Ground) matter in three cases:

Use	Example
Targeting	A "Target: Ground" weapon can't shoot a flyer. "Target: Flying" only hits flyers
Surge	The Surge Die only works if the target has the tag in the Surge type (e.g. Light or Armoured)
Bonuses	PIERCE Armoured (2) or ANTI-EVADE (X) often only apply against certain tags

The habit to build: before choosing a target, check its tags against your weapons' Surge type. According to the book, a specialised shot at the right target can do two or three times the damage.

The three ability types (2.7, 10)

	Active	Passive	Reaction
When	Just **before** declaring an action, or just **after** it fully resolves	Always on	At the exact moment its trigger happens (an attack, a charge, a death…)
Unit must be activated?	Yes	No	No
Frequency	Once per round per unit, unless REPEATABLE	Unlimited	Once per round per unit; **one Reaction per player per activation**
Interrupts an action?	No	—	Yes, mid-sequence
In Reserves?	No, unless stated	No, unless stated	No, unless stated

	Active	Passive	Reaction
Effect duration	Until end of round, unless stated	While the unit is on the table	Until end of round, unless stated
Cost	Paid in full first	None	Paid in full first

Rules common to all abilities (10.1):

- The target must be **within range and in Line of Sight**, unless stated. Placing a token or marker isn't targeting: no Line of Sight needed.
- If two abilities with the same name affect a unit, **only one applies**.
- When both players want to react to the same event, **the Active Player resolves first**.
- Two different units can use the same ability in the same round. One unit can't (unless REPEATABLE).

Example from the book: an attacked Zealot can use Zealous Round **or** Ground Armour, not both in the same enemy activation. If a Marine uses Infantry Armor for its Armour Roll, the Medic behind can't use Life Support in that same activation: one Reaction per player.

Resources: CP, BM and PE (10.5)

Each race has its own resource for paying abilities:

Race	Resource
Terran	**CP** (Command Points)
Zerg	**BM** (Biomass)
Protoss	**PE** (Psionic Energy)

These resources don't accumulate: **they come from your Faction and Tactical Cards**.

- To pay "Cost: 1 CP", **Exhaust** a Ready card that produces CP: flip it face down.
- A card can be Exhausted **either** to use the ability printed on it, **or** to produce its resource and pay for an ability elsewhere (on a Unit Card, say).
- **Surplus is lost:** a card producing 2 to pay a cost of 1 wastes 1. Nothing is saved for later.
- An Exhausted card is unusable until the end of the round. **All cards flip back face up** in the Scoring phase.
- A 0-cost ability is free.

Building your army and preparing the game

1. Choose the Engagement Scale (9.1.1)

You build your army with two resources, as in the video game: **Minerals** for units and their upgrades, and **Vespene Gas** for Tactical Cards.

Scale	Minerals	Vespene Gas	Table
Skirmish	Up to 1,000	10% of Minerals	36″ × 36″
Standard	Up to 2,000	10% of Minerals	36″ × 54″
Grand Offensive	2,001+	10% of Minerals	36″ × 72″

Unspent Minerals and Gas are **lost**. Gas can't be converted into Minerals.

2. Choose your race and Faction Card (9.1.2)

Pick a race (Terran, Zerg or Protoss) then **a single Faction Card**. It gives your starting **Army Slots** (e.g. 3 Core, 1 Hero, 2 Support).

Tag rule: every Faction Tag on a unit or Tactical Card must appear on your Faction Card. **One missing tag is enough to forbid it.** A card with fewer tags than your faction is allowed.

Example from the book: with the Zerg Swarm Faction Card (tag: Zerg), Zerglings (Zerg) are allowed. The Kerrigan Swarm Raptor (Zerg, Kerrigan's Swarm) isn't: Kerrigan's Swarm isn't on the Faction Card.

3. Buy Tactical Cards with Gas (9.1.4-9.1.5)

Tactical Cards represent your buildings and tech. They **unlock extra Army Slots** (Core, Elite, Support, Air, Hero), give abilities and produce resources. A card marked **Unique** can only be taken once. Examples: Barracks opens Core slots for Marines, Academy opens Support slots for Medics.

4. Recruit units with Minerals (9.1.6)

- For each unit, pick a **Composition Option** (model count and Mineral cost) from the book's list (Part 12.10). You can't field a size that isn't listed.
- **A unit occupies as many slots as its starting Supply.** A small Hydralisk unit (Supply 2) takes 2 Elite slots; a full one takes 3.
- Unused slots are lost.

5. Buy upgrades (9.1.7)

- Buy as many different upgrades as you like from the back of the card.
- An upgrade applies to **every model** in the unit, unless it has the **SPECIALIST** keyword: then one model carries it, chosen during army building.
- "FOR [weapon]" = replacement: every model carrying that weapon loses it.

Example from the book: 6 Marines buy a Rocket Launcher (SPECIALIST) and an AGG-12 (SPECIALIST, FOR C-14 Rifle). One Marine carries the rocket launcher on top of his rifle, another swaps his rifle for the AGG-12, the other 4 keep their C-14s.

Example army from the book (Standard, Raynor's Raiders)

Step	Detail
Faction Card	3 Core, 1 Hero, 1 Support, 1 Air, 0 Elite
Tactical Cards (185 of 200 Gas)	Barracks, Barracks (Proxy), Factory, Orbital Command, Academy, Engineering Bay. Total: 8 Core, 1 Hero, 3 Support, 1 Air, 2 Elite
Units (1,670 Minerals)	2 × 9 Marines, 6 Marines, 4 Marauders, 2 Marauders, Jim Raynor, 2 × 3 Medics, 1 Goliath
Left over	330 Minerals for upgrades or another unit

Open or closed lists (9.1.10-9.1.11)

- **Open lists by default:** both players show their whole army before the game.
- **Closed lists** (if both agree): units are revealed as they enter play. Faction and Tactical Cards are always visible. The book recommends trying this mode, which recalls the video game's fog of war.
- Either way, a model should show its equipment. Otherwise, you must announce its upgrades when it enters play, and remind your opponent before any action where it matters.

Supply, the heart of the game (6)

Supply measures a unit's weight on the battlefield. It drops as it loses models (the Models / Supply box on the card).

Example from the book: 9 Marines = Supply 2; 6 Marines = 1; 3 Marines = 0.

It's used for four things:

Use	Rule
Bringing in units	A unit only enters if its Supply fits in your **Available Supply**
Controlling objectives	Add up Supply, not model count
Disengaging	A unit heavier than its opponents disengages without penalty (Tactical Mass)
Scoring	Some missions score points for enemy Supply destroyed

The Supply Pool is the maximum Supply you can have on the table at once.

- In round 1 it equals the Mission Card's **starting Supply**.
- It increases by the **Supply Escalation** value each round.
- **In the final round it becomes unlimited**: everything left in reserve can enter.
- **Available Supply** = Supply Pool - total Supply of your units on the table.

Tactical consequence: a unit that loses models frees Supply, letting a new one enter.

6. The draft: choosing mission and deployment (9.2)

Each player brings **2 Mission Cards and 2 Deployment Cards** (no duplicates in their own set). Lay them face up in two rows.

1. **Roll-Off.** The winner first picks their **colour** (Red or Blue: it sets their entry edge, zone of influence and objectives), then **which draft they control** (mission or deployment). The other player controls the other.
2. **Mission draft:** the player not controlling it removes 2 Mission Cards. The controller picks one of the 2 left.
3. **Deployment draft:** same principle.
4. **Marker affinity:** markers 1 and 3 belong to Red, 2 and 4 to Blue, 5 is neutral. It's only their colour: nobody controls them at the start.

The Mission Card gives: the scale, starting Supply, escalation, game length (usually 5 rounds), setup, scoring and any instant-win conditions.

The Deployment Card gives: table size, each player's **Entry Edge**, the **Zone of Influence** (6″ in from each entry edge) and the coordinates of the 5 objectives.

7. Set up the battlefield (9.3)

1. Check the table size.

2. Assign entry edges.
3. Place Zone of Influence markers if the entry edge doesn't cover the whole side.
4. Place terrain: either one of the pre-made maps at the back of the book (chosen, or rolled on a D6 for Standard / D3 for Skirmish), or alternating piece by piece, starting with Red.
5. Place objectives at the Deployment Card coordinates. They can be on high ground, but never on impassable terrain (move the terrain instead).

Suggested terrain for a Standard table: 8 to 12 pieces, including 6 to 8 Size 2 (ruins, bunkers), 2 to 4 Size 1 (low walls), 4 to 6 Grass, and 1 or 2 Size 3+ if you have them. Each table quarter should have at least 2 Size 2+ pieces, the centre at least one, and keep at least 2 fire lanes 6″ wide.

8. Who goes first? (8.2.2)

Roll-Off: the winner **gives the First Player Marker to whoever they like** for round 1. Giving it to your opponent can be smart: going second in the Movement phase lets you react to what they do.

How a round works

A game lasts **up to 5 rounds** (per the mission). Each round has **4 phases**, always in this order (8.1):

Phase	Name	Possible actions
1	**Movement**	Deploy, Move, Disengage, Hold
2	**Assault**	Ranged Attack, Charge, Run, Hold
3	**Combat**	Close Ranks then Close Combat Attack
4	**Scoring & Cleanup**	Objective control, victory points, cleanup, initiative

Alternating activations (8.2)

In phases 1, 2 and 3, players **activate one unit each in turn**:

- The holder of the **First Player Marker** decides who starts the phase.
- The active player activates **one** unit, which performs **exactly one action** from the phase's list.
- Place an **Activation Marker** next to it.
- It's the other player's turn, and so on.

Passing and initiative (8.2.1)

- On your turn you can **pass** instead of activating a unit. You **must** pass if you have no units left to activate.
- Once you've passed, you can't activate any more units this phase. Your opponent finishes their activations.
- **The first player to pass takes the First Player Marker for the next phase.**

This is a big tactical decision: **passing early in the Movement phase lets you shoot first in the Assault phase.** The trade-off is that you move fewer units.

No unit starts on the table (8.3)

All your units start in Reserves. They enter during the Movement phase, through your entry edge, when your Supply allows. Each round your Supply Pool grows: your army builds up like a game of StarCraft.

The book advises bringing in cheap units first to contest objectives and see what your opponent does, then expensive units in rounds 2 and 3.

A round in summary

1. **Start of the round:** resolve "Start of the Round" effects (first player first). All units gain STATIONARY. Check Available Supply.
2. **Movement phase** in alternating activations.
3. **Assault phase** in alternating activations.
4. **Combat phase:** engaged units only, alternating and mandatory.
5. **Scoring phase:** objectives, points, end of game, end of round effects, cleanup, initiative.

Phase 1: Movement

Forces take position, reinforcements arrive, and pinned units pull out (8.4-8.5).

On your turn, choose:

- a unit **on the table** without an Activation Marker: it makes a **Move**, **Hold** or **Disengage**;
- **or** a unit **in Reserves**: it makes a **Deploy** to enter play.

After the action, place an Activation Marker (Movement side) next to the unit.

The 4 actions

Action	Who	What it does
Hold	Any unit	Nothing. The unit counts as activated
Move	An **unengaged** unit	Moves up to its Speed (see next section)
Disengage	An **engaged** unit	Leaves melee
Deploy	A unit **in Reserves**	Enters through your entry edge

Deploy (8.5.5)

1. Check the unit's current Supply fits in your **Available Supply**.
2. Place the Leading Model against your **Entry Edge**, off the table, then move it up to its Speed with the normal movement rules.
3. Set the rest of the unit in coherency.

Not allowed:

- ending in the **enemy Zone of Influence** (6″ from their entry edge);
- ending **out of coherency**. If not all models fit legally, the unit can't enter at that spot.

Disengage (8.5.4)

1. Move the unit with the normal movement rules.
2. **Each model that can't end outside the Engagement Range of all enemies is destroyed.** The others carry on normally.
3. If it's the **Leading Model** that can't get out, the Disengage **fails**: the unit doesn't move, the Leading Model is removed, and the activation ends.

The penalty: a unit that Disengaged **can't make a Ranged Attack or Charge in the following Assault phase**.

Unless it has Tactical Mass: if, when it Disengages, its current Supply is **greater than the combined** Supply of the enemies it's engaged with, it ignores the penalty. The book puts it this way: a few Zerglings shouldn't be able to pin a Siege Tank forever.

Units returned to Reserves

Some rules return a unit to Reserves. It **isn't destroyed**:

- its Supply is freed immediately;
- it keeps its equipment and **its damage**;

- its abilities stop working while it's in Reserves;
- its tokens on the table are removed (except STAY IN PLAY);
- if it was already activated this phase, it can't act again this phase.

Passing (8.4.2)

The first player to pass takes the **First Player Marker for the Assault phase**. Place an Activation Marker next to each of your units on the table that wasn't activated.

The book's advice: if your key units are in place or you have nothing left to bring in, **pass right away**. You'll shoot first, and you'll see what your opponent does before acting.

How to move a unit

Every movement action (Move, Run, Deploy, Disengage, Charge, Close Ranks) uses the same method (8.5.3).

Step 1: the Leading Model

Choose a Leading Model and move it up to the unit's **Speed**, measuring the actual path.

It can:

- pass through models of **its own unit**;
- pass through flyers' bases (and a flyer passes through ground bases);
- freely cross terrain of **Size 0 and 1** (without stopping on it);
- cross **Grass**, which is then **permanently removed** from the game.

It can't:

- pass through **enemy** models or models of **other friendly units**;
- cross terrain of **Size 2 or more** (except Grass);
- pass through a gap too narrow for its size (1″ for Size 2 or less, 3″ for Size 3 or more);
- change level **without going through an Access Point**;
- end on another base or on terrain;
- end with part of its base off the table;
- **end within 1″ of an enemy Ground unit**;
- exceed its Speed with **any part** of its base.

Step 2: the other models

Pick up the other models and **set them in coherency** around the Leading Model (Wholly Within 3″, with a Coherency Link). They're **set**, not moved: they can ignore obstacles on the way. But their final position must be legal: no overlapping, base fully on the table, not within 1″ of an enemy.

Elevation levels

Level	Where
GROUND LEVEL	Directly on the mat
MID GROUND	On horizontal terrain of Size 1 or 2
HIGH GROUND	On horizontal terrain of Size 3 or more

- You only change level **through an Access Point**: ladder, door, portal…
- **Ramps** are Size 1 MID GROUND terrain. You enter and leave only through their two Access Points (bottom and top), and you can stop on them.
- A model straddling two levels is on the higher one.
- **Impassable** terrain has no Access Point: you can't cross it or climb onto it.

Flying

Flying units **ignore all movement restrictions**:

- the Leading Model moves **point to point in a straight line**, over all terrain and models;
- they ignore gaps and levels, and don't use Access Points;
- they only need to end where their base fits, without overlapping;
- they can end **base to base with Ground units**: flyers are **never engaged**;
- they must end **more than 1″ from enemy flyers**;
- flying over Grass doesn't destroy it; stopping on it does.

Directly towards / directly away (4.5)

Some abilities force a move **DIRECTLY TOWARDS** or **DIRECTLY AWAY** from a unit. Draw a line centre of base to centre of base (to the closest or farthest model), go around obstacles by the shortest route, and you can't end farther (or closer) than you started. A model pushed off the table stops at the edge.

Can / can't

- **You can** measure before choosing your move.
- **You can** destroy Grass by walking through it to open sight lines.
- **You can't** get into contact with an enemy with a Move or Run: you have to **charge**.
- **You can't** Move if you're engaged: only Disengage or Hold.
- **You can't** climb onto a roof without an Access Point.

Phase 2: Assault (shooting and charging)

This is where the damage happens (8.6). On your turn, activate **a unit with a Movement-side Activation Marker** and choose **one action**. Then flip its marker to the Assault side. Units still in Reserves don't act.

Action	Effect
Ranged Attack	Attack with the weapons in the card's Assault box
Charge	Rush into contact with enemy Ground units
Run	A second move, exactly like a normal Move (unengaged units only)
Hold	Do nothing

The first player to pass takes the First Player Marker for the Combat phase. A unit that Disengaged in phase 1 can't shoot or charge, unless it had Tactical Mass.

Tip from the book: if your unit has nothing worth targeting, don't Hold. **Run**: a Move in phase 1 plus a Run in phase 2 covers twice the ground, perfect for reaching an objective or getting into cover.

Ranged Attack: choosing a target (8.7.3)

A valid target must meet all of these:

- **at least one visible model** of the target unit is **within range** of the weapon,
- only models **within range of a visible model** roll dice,
- the target's tag matches the weapon's **Target** (Ground, Flying or All),
- **an unengaged unit can't target an engaged unit**,
- **an engaged unit can only target the units it's engaged with**.

Batches

- Each model fires **one** of its Assault-box weapons.
- All models using **the same weapon profile** must target **the same unit**. They form a **Batch**.
- A unit with several profiles can split fire across several targets, one Batch per profile.
- **Declare and resolve one Batch at a time.** You can see the first Batch's result before choosing the next target.
- **SIDEARM** weapons are used **in addition** to the model's normal weapon, in a separate Batch that can target another unit.

Resolving a shot: the three dice pools (8.7.4)

Dice pass through three stages: **Attack Pool → Armour Pool → Damage Pool**. Those that reach the end deal damage.

1. **Roll to hit.** For each firing model, take dice equal to its **RoA**. If the weapon has an **S Dice**, add that die in another colour. Roll: each die meeting the **Hit** value moves to the Armour Pool. The rest are discarded.
2. **Surge.** If the target's tag matches the weapon's **Surge type**, move dice equal to the Surge Die result **straight into the Damage Pool**: they skip Armour. Otherwise, ignore the Surge Die. You can never move more dice than there are.
3. **Armour Roll.** The defender rolls the dice left in the Armour Pool. Each die meeting their **Armour** is discarded. Failures go to the Damage Pool.
4. **Evade Roll**, only if the target qualifies: an ability or keyword grants it, **or it's engaged and being shot**, or it's on high ground facing a lower shooter. The defender rolls the Damage Pool dice: each die meeting their **Evade** is discarded.
5. **Damage and casualties.** Multiply the remaining dice by the weapon's **Damage**. Add any damage already on the unit's Damage Marker. Apply damage-reducing abilities. Then remove casualties.

If dice in one Batch have different modifiers, roll them separately: it's still the same Batch.

Removing casualties

Unengaged target:

- while total damage reaches a model's HP, the defender removes a **visible** model and subtracts its HP,
- you can never remove **more models than are visible**,
- if every visible model dies, the leftover damage is **lost**,

- if leftover damage isn't enough to kill the next model, record it on a **Damage Marker** (a die next to the unit).

Engaged target (8.7.5): ignore visibility and remove in this strict order:

1. models **outside the Engagement Range** of every enemy,
2. then models **within Engagement Range** but not in base contact,
3. then models **in base contact** with an enemy.

At tiers 2 and 3, the defender can't remove a model if it would break engagement with an enemy unit, as long as another choice exists. Shooting into a melee eats the unit from the outside in.

Example from the book

The Marauders shoot Roaches engaged with them: 5 hits, and the Surge Die gives 2. Two dice go straight to the Damage Pool. The Zerg player rolls Armour for the other 3: 2 saves, so 1 more failure in the Damage Pool (3 dice). The Roaches are engaged, so they get an Evade Roll: 1 die evaded. 2 dice remain. The weapon deals 1 damage, but **PIERCE Armoured (2)** raises it to 2 against an armoured target: 4 damage. One Roach (4 HP) dies.

Template weapons (8.7.6)

	Blast Template (BT)	Flamer Template (FT)
Placement	Cover as much of the target model's base as possible	Narrow end flush with the shooter's base, aimed at the target
Line of Sight	From the target model's base to each model	From the shooter's base to each model
Attack dice	**One die per affected model** in the target unit (+ RoA bonuses)	Same
Surge	No die rolled: the result equals the **number of affected models** in the target unit	Same

- A model is affected if its base is even partly covered, it's **at the same elevation** as the target point, and the line isn't blocked by Size 2+ terrain.
- **Spillover:** any other covered model, **friendly or enemy**, at the same elevation and with the same tag as the target, is hit too. Each unit is a separate Batch, with no RoA bonus and no Surge.

- Exception: Spillover is the only way to hit an engaged unit without being engaged with it.
- A template placed on the ground doesn't hit flyers, unless the weapon has Target: All or Flying.

Charge (8.7.7)

An **unengaged Ground unit** rushes into contact with enemy units.

1. **Declare targets** before rolling. They must be **Ground**: flyers don't charge and are never charged. **No Line of Sight needed.**
2. **Charge distance:** pick your Leading Model, nominate one model per target unit, and roll **1D6 + the unit's Speed**. Measure the real path, going around obstacles and respecting gaps.
3. **Success** if the Leading Model can end Wholly Within that distance, **within 1″ of every declared target**, without overlapping bases or terrain, and **not within Engagement Range of an undeclared unit**.
4. **Failure:** the unit doesn't move and its activation ends.
5. **Movement:** the Leading Model goes base to base with its target if possible. The others are set in coherency, in this priority: base to base with a target, then within Engagement Range, then as close as possible to the Leading Model. None may end near an undeclared unit.

Tip from the book: a failed charge wastes the whole activation. Measure first, and know your minimum (Speed + 1) and maximum (Speed + 6). For a multi-charge the Leading Model must end within 1″ of **all** targets: powerful but risky.

Can / can't

- **You can** target different units with different weapon profiles.
- **You can** charge several units at once.
- **You can** charge a unit you can't see.
- **You can't** split one weapon profile's fire across two targets.
- **You can't** shoot a unit engaged with someone else (except Spillover or the PINPOINT keyword).
- **You can't** kill more models than you can see.
- **You can't** charge with a flying unit, or charge a flyer.

Phase 3: Combat

No more tactics here: **every engaged unit must fight**, and you can't avoid a fight (8.8).

Who acts?

- **Only engaged units** can be activated. The others do nothing.
- The First Player Marker holder chooses who starts, then players **alternate**, one engaged unit each.
- You only pass when you have **no engaged units left** to activate. When both players have passed, the phase ends.
- When a unit has finished fighting, **remove its Activation Marker**.
- **Flyers never take part** in this phase: they're never engaged.

The 6 steps of a Close Combat Attack (8.8.1)

1. Close Ranks (optional). Your Leading Model can move up to **3"**, following normal movement rules, but must **end closer** to the enemies it's engaged with, and can't engage a **new** unit. Then set the rest of the unit in coherency:

- base to base with an enemy whenever possible,
- otherwise base to base with a model of your own unit that's within Engagement Range,
- models already in base contact with an enemy don't move: they're pinned,
- this move can't be used to disengage from other enemy units.

2. Declare attackers. Two ranks can strike:

- **Fighting Rank:** models within 1" of an enemy.
- **Supporting Rank:** models **in base contact with a model of their unit that's in the Fighting Rank**.

Others don't strike. **No Line of Sight needed.** Models strike the enemy unit as a whole.

3. Roll attacks. Same sequence as shooting (hit, Surge, Armour, damage), with these differences:

- only use **Combat-box weapons** (range "E"),
- if a model has several Combat weapons, choose **one** (except SIDEARM, which adds on),
- **no Evade** in melee, unless an ability or keyword explicitly grants it against close combat attacks.

4. Fighting several units. If you're engaged with several enemy units:

- a model can only strike a unit if it's in the Fighting Rank against it, or supporting a model that is,
- declare **before rolling** which target gets the Surge Die: it can't be split.

5. Remove casualties. Using the engaged unit priority: first models outside Engagement Range, then those within range without contact, then those in base contact.

6. After combat. If no model of the unit is within 1″ of an enemy any more, it's no longer engaged. A freed unit that hadn't acted yet this phase no longer has to fight: it passes, and acts normally next round.

Charge impact (IMPACT)

Many melee units have **IMPACT (X) Y**. Right after a successful charge, each model in the Fighting or Supporting Rank generates **X Impact Dice**. If it touches several enemy units, split its dice as you like. Roll each target's dice separately: each result **of Y or more** goes into that target's Armour Pool, then Armour Rolls. These hits generate no Surge and deal 1 damage each. A **HIDDEN** unit is immune.

Example from the book: Zerglings charge both a Marauder and a Marine unit. The player puts 3 Impact Dice on the Marauder and 5 on the Marines. On 5+, they get 1 hit on the Marauder (which fails its Armour: 1 damage) and 4 on the Marines (2 failed Armour Rolls: a Marine dies).

Can / can't

- **You can** Close Ranks to bring more models into the fight: more models in contact means more dice.
- **You can** use your Close Ranks turn after being charged to get more models into contact.
- **You can't** refuse to fight with an engaged unit.
- **You can't** engage a new unit with the Close Ranks move.
- **You can't** use an Assault-box weapon in melee.
- **You can't** split the Surge Die between two targets.

Phase 4: objectives, points and end of game

The last phase of the round counts points and resets everything (8.9). The first player starts each step.

1. Determine who controls each Mission Marker
2. Score victory points
3. Check whether the game is over
4. Resolve "end of round" effects
5. Cleanup and refresh
6. Determine initiative

1. Controlling Mission Markers

Who can contest? A unit must meet **all three** conditions:

- be **on the battlefield** (not in Reserves),
- have **at least one model within 3″** of the marker, **with Line of Sight** to it (the marker counts as Size 0) and **at the same elevation**,
- be **in coherency**.

Never contest: flying units, **BURROWED** units and units **out of coherency**.

Who wins? Each player adds up the **current Supply** of their contesting units. **Supply counts, not model count.**

Situation	Result
Your total is higher	You control the marker
Tie	Contested: nothing changes, the marker stays with its owner (or neutral)
Only you contest	You control it, **even with a Supply 0 unit**
Nobody contests	Nothing changes

Sticky Control: place a Faction Indicator on each controlled marker. It **stays yours even if you leave**, until your opponent ends a Scoring phase with a higher total than yours. A captured marker **never goes back to neutral**.

Example from the book: in round 2, on marker 5, the Zerg player has a Queen (Supply 1). The Terran player has Marines (1) and Medics (1), so 2. Terran takes the marker.

Tip from the book: a single high-Supply elite unit outweighs a horde of weakened units. And a Supply 0 unit still holds a marker if nobody contests it.

Markers 1 and 3 are the Red player's colour, 2 and 4 Blue's, and 5 is neutral. That colour gives **no starting control**.

2. Score points

Both players count points at the same time, per the Mission Card: marker control, enemy Supply destroyed this round, special conditions… Depending on the mission, **markers may score nothing in round 1**, as in the book's example game.

3. Is the game over?

The game ends immediately if:

- a player meets a **special victory condition**: they win,
- a player has **no models left on the table or in Reserves**: the survivor gains **+10 points**,
- the last phase of the last round (usually round 5) is complete.

4 and 5. End of round, cleanup

- Resolve "end of round" effects, first player first.
- Remove all tokens and markers, **except**: STAY IN PLAY ones, Damage Markers, Mission Markers and Faction Indicators showing control.
- **Flip face up** all Exhausted Tactical and Faction Cards: your resources come back.

6. Initiative

The First Player Marker goes to the player with **fewer points**. On a tie, Roll-Off. It's a catch-up rule: whoever is behind chooses who starts next round.

Final score (8.10)

If the game goes the full distance:

- add up all objective points,
- **at the start of the final Scoring phase, all units still in Reserves count as destroyed**: your opponent scores what the mission awards for destroyed enemy units,
- highest total wins,
- on a tie, use the Mission Card's tiebreaker. If there isn't one, it's a **draw**.

Reminder: in the final round the Supply Pool is **unlimited**. Bring in everything you have left, or those units will score points for your opponent.

Terrain, Line of Sight and Cover

StarCraft TMG uses **top-down Line of Sight** (7.1): no need to crouch at table level; you look at the board from above and compare **sizes**. It's faster and avoids arguments about model poses.

Drawing Line of Sight

1. Draw an imaginary straight line **from any point of your model's base** to **any point of the target's base**, seen from above.
2. If the line crosses **no Blocking Terrain** (Effective Size 1 or more): the target is **Visible**. Done.
3. If it crosses some, the target **isn't automatically hidden**: check the Cover rules below.

Line of Sight is **mutual**: if A sees B, B sees A. A terrain piece's footprint is its base or outer edges seen from above. Unless agreed before the game, **doors, windows and open interiors block sight**.

Effective Size

- At ground level, a model's **Effective Size** = its **Size**.
- On terrain, **add the terrain's Size**. A Marine (Size 2) on Size 4 high ground has Effective Size 6: he sees over a Size 5 wall.
- Same for terrain placed on other terrain.

The two Covers that block sight (7.1.1)

Cover	Condition	Result
Full Cover	The terrain's Effective Size is **equal to or greater than both** models'	Sight blocked: nobody sees over it
Direct Cover	The line crosses the terrain, **and** one of the two models is **within 1″** of it, **and** the terrain is at least as big as that model	Sight blocked both ways

- **Each terrain piece counts alone.** Several small pieces don't add up: if none meets the conditions on its own, the target is visible.
- **Example from the book:** a Goliath (Size 3) targets Marines behind a Size 2 wall. The wall is too low to hide the Goliath, but two Marines are within 1″ of the wall and as tall as it: those two are hidden by Direct Cover.

Special cases

- **Close Quarters:** if both models are within 1″ of the **same** terrain piece **and** within 3″ of each other, ignore Direct Cover, the Dead Zone and elevation. Normal Line of Sight.
- **Elevation Dead Zone:** a model on **HIGH GROUND** (Size 3+ terrain) can't see a ground-level model hugging (within 1″) the foot of the **same** terrain piece, and vice versa.
- **High Ground Cover** (7.1.3): if every model of a unit is on high ground (Size 3+), it gets an **Evade Roll** against shots from below. A shot comes from below as soon as at least one shooting model isn't on high ground.
- **Flyers** (7.1.4): Full Cover never applies to them, and they never benefit from Direct Cover or High Ground Cover. But the **opposing** model's Direct Cover still applies.

Tip from the book: high ground is very strong for shooting, but a unit up there is visible from almost everywhere. Put shooters with good Armour or Evade there.

Terrain sizes at a glance

Size	Blocks sight?	Can you cross it?	Level if you climb on
0	No	Yes	Ground
1	Yes	Yes (can't stop on it)	Mid ground
2	Yes	No	Mid ground
2, Grass	Yes	Yes, but the Grass is **destroyed**	—
3+	Yes	No	High ground

To change level you go through an **Access Point**: ladder, door, ramp… (see "How to move a unit").

Placing terrain (9.3)

Use one of the ready-made maps at the back of the book (D6 for Standard, D3 for Skirmish), or place terrain **one piece at a time, alternating**, starting with Red. For a Standard table (36" × 54") the book suggests **8 to 12 pieces**:

Type	Suggested number
Size 0 (debris)	0 to 2
Size 1 (barricades, low walls)	2 to 4
Size 2 (ruins, bunkers, wrecks)	6 to 8: the table's backbone
Size 3+ (high ground)	1 to 2 if you have them
Grass	4 to 6

- At least **2 big pieces (Size 2+) per table quarter**, no quarter empty or overcrowded.
- At least one big piece **within 6" of the centre**: an empty centre is a death trap.
- At least **2 fire lanes** 6" wide or more, from one entry edge towards the other.
- Every piece of high ground needs an **Access Point** reachable from the ground.
- Mission Markers can be on high ground but never on impassable terrain: move the terrain if needed.

Keyword dictionary

Keywords in CAPITALS on your cards always mean the same thing (Part 11 of the book). **They don't stack**: having the same one twice does nothing, and for numbered keywords only the highest value counts.

Weapon keywords

Keyword	Effect
ANTI-EVADE (X)	The target takes -X to its Evade Roll against this weapon
BULKY	Can't be used for a Ranged Attack while the unit is engaged
BURST FIRE Y" (X)	+X RoA against a target within Y"
CONCENTRATED FIRE (X)	The attack kills at most X models. Leftover damage is lost, nothing recorded
CRITICAL HIT (X)	X dice move straight from the Armour Pool to the Damage Pool
HITS X (Y)	The target takes X automatic hits that go straight to Armour, dealing Y damage each, no Surge
INDIRECT FIRE	Can shoot without Line of Sight (range still required). If the target isn't in sight, it gets an Evade Roll
INSTANT	The opponent can't use Reactions against this attack
LOCKED IN (X)	+X RoA if the target is STATIONARY
LONG RANGE (X)	Range increases to X". Beyond normal range, -1 to hit. The two groups of dice are rolled separately
PIERCE [tag] X	Against a target with that tag, the weapon's Damage becomes X
PINPOINT	Can shoot an engaged enemy unit
PRECISION (X)	After rolling to hit, up to X failed dice count as hits (including for Surge)
SIDEARM	Used **in addition** to the model's normal weapon, in a separate Batch that can target another unit

Keyword	Effect
SPECIALIST	Only one model in the unit can carry this weapon

Unit and ability keywords

Keyword	Effect
BUFF [char.] (X)	+X to the characteristic until end of round. For a Target Number (Armour, Hit), the number goes down
DEBUFF [char.] (X)	-X until end of round. For a Target Number, the number goes up
DISPLACEMENT	The Leading Model can end on this token or model, which is then set base to base with it
DODGE (X)	Against this unit, Surge and CRITICAL HIT move X fewer dice
HEAL (X)	Removes X damage from the Damage Marker. Doesn't revive models
IMPACT (X) Y	After a successful charge: X dice per model in contact, hitting on Y+ (see Phase 3)
MORPH (unit) X	Replaces X models of the unit with a new unit, if there's enough Available Supply. The new unit can't act this round
NON-LETHAL DAMAGE (X)	X damage added to the marker without killing models. Later normal damage counts it
ON CREEP	A Ground Zerg unit within 6" of a Creep Tumor or Creep source. Unlocks certain abilities
PLACE (X)	Remove the Leading Model and set it Wholly Within X", without following a path, then reset the unit in coherency. In the Assault phase it can end engaged
REPEATABLE	The ability can be used several times per round and per activation
RESPAWN (X)	Returns up to X destroyed models, base to base with the unit, without raising its Supply

Keyword	Effect
SUMMON (unit)	Brings in the named unit in contact with its parent unit, if there's enough Supply. It can't act in the phase it arrives, then acts right after its parent unit
TOUGH (X)	On an Armour Roll, up to X failures become successes
STAY IN PLAY	This token, marker or effect isn't removed at cleanup

Statuses

A status stays on the unit until a rule removes it: it's **not** cleared at cleanup, unless stated.

Status	Effect
STATIONARY	Every unit gains it at the start of the round. Lost as soon as a model moves, is moved or is placed
HIDDEN	Can only be targeted by a shot or Line-of-Sight ability from a model **within 4"**. Immune to IMPACT. Evade Roll against every attack
BURROWED	Also grants HIDDEN (and re-grants it at the start of each round). Size 0. Supply counts as 0 for Disengage. **Can't contest markers.** Evade Roll against every attack. Other models can move through it. Only actions: Deploy, Move, Disengage, Run, Hold, Close Ranks. All except Hold **remove** the status
SIEGE MODE	No Move, Disengage, Run, Charge or Close Ranks. Only "siege mode" weapons can be used. Lost when returned to Reserves
SHIELDED	The unit still has its Shield. Lost when damage exceeds the Shield value or the first model dies. HEAL doesn't restore it

BURROWED in combat: a burrowed unit engaged at the start of the Combat phase must be activated, but can't strike while burrowed. If it Closes Ranks, it loses the status and fights normally. Otherwise it doesn't strike. Enemies can still strike it normally.

Abilities, in short

The three ability types (Active, Passive, Reaction) are explained in "Keywords, tags and ability types". Rules not to forget:

- an ability needs its target **within range and in Line of Sight** (unless stated),
- an ability without a target doesn't need Line of Sight: placing a token isn't targeting,
- the cost must be paid **in full first**, and the unit must be on the table,
- two copies of the same ability never stack on one unit,
- "until end of round" effects last until Phase 4 cleanup.

Cheat sheet

Keep this in view during your first game.

One action per unit per phase

Phase	Possible actions	Who can act
1. Movement	Deploy, Move, Disengage, Hold	Any unit without an Activation Marker, including in Reserves
2. Assault	Ranged Attack, Charge, Run, Hold	Units on the table (Movement-side marker)
3. Combat	Close Ranks then strike	**Engaged units only, and it's mandatory**
4. Scoring	Marker control, points, cleanup, initiative	Automatic

Engaged or not: what changes

	Unengaged	Engaged
Move / Run	Yes	**No**: you must Disengage
Disengage	Pointless	Yes, but no shooting or charging in phase 2, unless Tactical Mass
Shoot	Any unengaged target	**Only** units it's engaged with (BULKY: not at all)

	Unengaged	Engaged
Can be shot	Yes	Only by units engaged with it (except PINPOINT, template Spillover). **It gets an Evade Roll**
Charge	Yes	**No**
Combat (phase 3)	Doesn't act	**Must** fight

Distances to remember

Distance	Used for
1″	Engagement Range. Direct Cover (model within 1″ of terrain). Minimum distance between enemy flyers
1″ gap	Minimum gap for a Size 2 or smaller model
3″	Coherency (Wholly Within 3″ of the Leading Model). Range to contest a marker. Close Ranks. Close Quarters (Line of Sight)
3″ gap	Minimum gap for a Size 3+ model
4″	Detection range of a HIDDEN unit
6″	Enemy Zone of Influence (forbidden on arrival). Creep range
Speed + 1D6	Charge distance

Numbers to remember

- **A natural 6 always succeeds, a natural 1 always fails.**
- A Target Number never goes below 2+ or above 6+.
- Modifiers change the **number needed**, not the die result.
- A re-roll replaces the first result, even if worse.
- If a dispute can't be settled: Roll-Off (2D6), the winner decides this time, and check after the game.

Don'ts

- **No models on the table at the start**: everything enters from Reserves, within Available Supply.
- **No arriving in the enemy Zone of Influence.**
- **No ending a move within 1″ of an enemy** (except a charge).
- **No crossing Size 2+ terrain** (except Grass, and except flyers).
- **No changing level** without an Access Point.
- **No splitting one weapon profile's fire.**
- **No more casualties than visible models.**
- **No contesting** with a flyer, a BURROWED unit or a unit out of coherency.
- **No using the same Active ability twice** in a round for one unit (unless REPEATABLE).
- **No more than one Reaction** per player per activation.

Beginner mistakes and tips

The 12 most common mistakes

1. **Bringing everything in on round 1.** Supply is limited. The book advises starting with cheap units to grab markers and scout, then bringing in valuable units in rounds 2 and 3.
2. **Keeping units in Reserves until the end.** In the final round, anything still in Reserves counts as destroyed and scores points for your opponent.
3. **Forgetting that passing early gives initiative.** The first to pass in the Movement phase shoots first in the Assault phase.
4. **Disengaging without checking Tactical Mass.** Without more Supply than the enemy, your unit can't shoot or charge right after.
5. **Firing one weapon profile at two targets.** All models with the same weapon target the same unit.
6. **Forgetting Surge.** Before shooting, check that your weapon's Surge type matches the target's tag: it's often two or three times the damage.
7. **Forgetting an engaged unit's Evade.** Shooting a unit in melee gives it an Evade Roll on top of Armour.
8. **Killing models you can't see.** When shooting, damage stops at visible models.
9. **Counting models on a marker.** It's **Supply** that counts, not model count.
10. **Thinking casualties break coherency.** They never do. But a unit badly placed after its last move is out of coherency and contests nothing.

11. **Failing a charge for lack of measuring.** A failed charge wastes the activation: measure first, and consider moving or running this round to charge for sure next round.
12. **Missing a Reaction.** A Reaction is declared at the exact moment of its trigger. Once the moment passes, it's too late.

Tips for your first game

- **Start with Skirmish** (1,000 Minerals, 36″ × 36″ table) with a simple mission and deployment.
- **Replay the book's example game** (Terran vs Zerg, *Frontlines* mission, *Abandoned Camp* deployment): the first two rounds are detailed, you can play the rest.
- **Have coloured dice** for Surge, and a die per unit to track damage.
- **Read your opponent's Tactical Cards** before the game: they reveal which units they can field. A Barracks card means Marines and Marauders, a Spawning Pool means Zerglings.
- **Run rather than Hold** when a unit has nothing to target in the Assault phase.
- **Use high ground carefully:** you see far and gain Evade, but you're visible from everywhere.
- **Try closed lists** once you're comfortable: the book recommends it to recreate the video game's fog of war.

Your first round, step by step

- [ ] Start of round: resolve "start of round" effects, check Available Supply
- [ ] Phase 1: bring a unit in from your entry edge, outside the enemy Zone of Influence
- [ ] Alternate activations, place Movement-side markers, pass when done
- [ ] Phase 2: shoot, charge or run with each unit on the table
- [ ] For each shot: hit, Surge, Armour, Evade, damage
- [ ] Phase 3: activate every engaged unit, alternating
- [ ] Phase 4: marker control (Supply within 3″), points, cleanup
- [ ] Flip your Exhausted cards and give the First Player Marker to whoever has fewer points

Source

- *StarCraft: Tabletop Miniatures Game — Core Rules Book*, Archon Studio, 2026 (PDF provided).