

# STARGRAVE

## AIDES DE JEU

### TOUR DE JEU

- Initiative : chaque joueur lance un dé pour déterminer qui jouera en premier lors des phases suivantes.
- Phase du capitaine : chaque joueur active son capitaine et jusqu'à 3 soldats situés dans un rayon de 3" de lui et en ligne de vue.
- Phase du second : chaque joueur active son second et jusqu'à 3 soldats situés dans un rayon de 3" de lui et en ligne de vue.
- Phase des soldats : chaque joueur active tous ses soldats n'ayant pas déjà été activés.
- Phase des créatures : toutes les créatures incontrôlées sont activées.

### ACTIVATION

- Toutes les figurines disposent généralement de deux actions.

### ACTIONS

- Mouvement (au moins une fois par activation).
- Second mouvement (à la moitié de la caractéristique de Mouvement).
- Combat.
- Tir.
- Activation de pouvoir.
- Tentative de déverrouillage de butin.
- Spécial.

### ACTIVATION DE GROUPE

- La première action de toutes les figurines du groupe doit être un mouvement.

### MOUVEMENT

- Escalader ou se déplacer dans une zone accidentée : 2" pour chaque 1" parcouru (même partiel).
- Sauter : les figurines peuvent sauter horizontalement jusqu'à 4", mais elles doivent s'être déplacées de la même distance en ligne droite.
- Combat : une figurine au combat ne peut pas se déplacer.
- Forcer le combat : une figurine qui n'est pas au combat peut intercepter une figurine qui se déplace dans un rayon de 1".
- Chuter : sans effet si moins de 3" de hauteur. Subit 1,5 x la hauteur de dommages si chute de plus de 3" de hauteur.
- Nager : effectuez un test de Volonté (SD5) et appliquez les éventuels modificateurs (page 46). Activation normale en cas de succès. Aucune action à ce tour et subit autant de dommages que la différence par laquelle elle a raté son test en cas d'échec.
- Détaler : une figurine peut utiliser sa première action pour se déplacer de 3" sans tenir compte des pénalités de mouvement, puis son activation se termine.

### COMBAT

- Les deux figurines effectuent un test de combat : lancez un dé, ajoutez la caractéristique de Combat et les modificateurs applicables (bonus de pouvoir ou de figurines en support).
- Déterminez le vainqueur en comparant les résultats des tests de combat : le plus haut l'emporte.
- Appliquez les éventuels modificateurs de dommages au test de combat du vainqueur.
- Soustrayez l'Armure de l'adversaire au résultat final.
- Appliquez les éventuels multiplicateurs de dommages.
- Si le score final est supérieur à 0, retirez autant de points à la Santé du perdant. Si le score final est de 0 ou moins, aucun dommage n'est infligé.
- Le vainqueur a le choix entre rester au combat ou repousser sa figurine ou celle de son adversaire de 1".



### TABLE DES ARMES COMMUNES

| Arme                    | Modificateur de Dommages | Portée maximale | Emplacements d'équipement | Notes                                                           |
|-------------------------|--------------------------|-----------------|---------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| Lance-flammes           | +2                       | Gabarit         | 2                         | Mouvement -1. Armure de la cible et modificateurs de couvert.   |
| Grenade à Fragmentation | -                        | 6"              | 1                         | Gabarit de 1,5"                                                 |
| Grenade fumigène        | -                        | 6"              | 1                         | Gabarit de 4"                                                   |
| Lance-grenades          | Grenade                  | 16"             | 3                         | Tir -1                                                          |
| Arme à une main         | -                        | -               | 1                         |                                                                 |
| Couteau                 | -1                       | -               | 1                         |                                                                 |
| Pistolet                | -                        | 10"             | 1                         |                                                                 |
| Arme à rafale           | +2*                      | 24"             | 3                         | 2 cibles, Mouvement -1 sauf si armure lourde ou armure tactique |
| Carabine                | -                        | 24"             | 2                         |                                                                 |
| Fusil à pompe           | +1                       | 12"             | 2                         |                                                                 |
| Désarmé                 | -2                       | -               | -                         | Combat -2                                                       |

\*Règles des armes à rafale page 30

### COMBATS MULTIPLES

#### TABLE DE MODIFICATEUR DE COMBAT MULTIPLE

| Circonstances       | Modificateur | Notes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|---------------------|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Figurine en support | +2           | Chaque figurine alliée également au combat contre la figurine cible sans être au combat contre une autre figurine confère un bonus de +2. Ce bonus est cumulatif, donc trois figurines en support confèrent un bonus de +6. Notez bien qu'une seule figurine par combat peut bénéficier d'un modificateur de figurines en support, donc si les deux figurines sont éligibles au modificateur de +2, ils s'annulent et les deux adversaires combattent à +0. De même, si l'une est éligible pour un modificateur de +4 et l'autre pour un +2, la première combat à +2 et la seconde à +0. Une figurine ne peut jamais bénéficier d'un bonus de figurines en support supérieur à +6. |

## TIR

- Le tireur vérifie la portée et la ligne de vue puis désigne une cible.
- Le tireur effectue un test de tir : lancez un dé et ajoutez la caractéristique de Tir de la figurine.
- La cible effectue un test de combat : lancez un dé, ajoutez sa caractéristique de Combat et appliquez les éventuels modificateurs au tir.
- Déterminez le vainqueur en comparant le test de tir au test de combat, le plus haut résultat l'emporte.
- Si la cible est le vainqueur, ou si les résultats des tests sont égaux, le tir rate.
- Si le tireur est le vainqueur, appliquez les éventuels modificateurs de dommages au test de tir.
- Soustrayez l'Armure de l'adversaire au résultat final.
- Appliquez les éventuels multiplicateurs de dommages.
- Si le score final est supérieur à 0, retirez autant de points à la Santé du perdant. Si le score final est de 0 ou moins, aucun dommage n'est infligé.
- \* Si la cible subit au moins 4 points de dommages, elle est sonnée.
- \* Un 20 naturel est un coup critique, un 1 naturel entraîne un enrayement.

### TAB. DE MODIFICATEURS DE TIR

| Circonstances  | Modificateur | Notes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Terrain gênant | +1           | Chaque élément de décor qui se trouve entre le tireur et la cible octroie un +1. Ce bonus est cumulatif, donc trois éléments de décors octroient un bonus de +3. Une figurine en contact avec un élément de décor compte comme étant à couvert (léger ou lourd), il ne s'agit donc pas d'un terrain gênant. Si le tireur se trouve au contact d'un élément de décor, ce dernier ne compte pas non-plus comme un terrain gênant mais il peut bloquer la ligne de vue. |
| Couvert léger  | +2           | La cible est au contact d'un élément de décor qui la marque partiellement mais la majorité de la figurine est visible, ou elle se trouve derrière un couvert souple (buisson, barbelés) qui cache plus de la moitié de son corps.                                                                                                                                                                                                                                    |
| Couvert lourd  | +4           | La cible est au contact d'un élément de décor solide qui la masque, et moins de la moitié de la figurine est visible.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Tir hâtif      | +1           | Le tireur s'est déplacé lors de cette activation, avant de tirer.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Grande Cible   | -2           | La cible est particulièrement grande ou imposante. Ce modificateur s'applique habituellement aux créatures ayant la capacité « Grande cible ».                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Sonnée         | +2           | La cible était sonnée lors de son activation du tour.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Désenrayement  | +1           | Le tireur a désenrayé une arme lors de cette activation.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

## LANCER ET TIRER DES GRENADES

- Sélectionnez un point ciblé.
- Effectuez un test de Tir (SD12) et appliquez les modificateurs de la table de modificateurs de tir de grenade.
- Si le tireur rate son jet, déplacez le point ciblé dans une direction aléatoire, d'un nombre de pouces égal à la différence par laquelle il a échoué, jusqu'à un maximum de 6" (retirez le point ciblé si le résultat est supérieur à 6).
- Grenade fumigène : centrez le gabarit correspondant sur le point ciblé.
- Grenade à fragmentation : effectuez un Tir +3 sur toutes les figurines situées dans un rayon de 1,5".

### TAB. DE MODIFICATEURS DE TIR DE GRENADE

| Situation                                                                           | Modificateur de tir |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| Le point ciblé est en ligne de vue                                                  | +2                  |
| Tir hâtif (la figurine a effectué une action de Mouvement lors de cette activation) | -1                  |
| Tirer au lance-grenades                                                             | -1                  |

## ACTIVATION D'UN POUVOIR

- Lancez un dé. Le résultat doit être supérieur ou égal au score d'activation.

### RÈGLES ADDITIONNELLES D'ACTIVATION DE POUVOIR

|                      |                                                                                                                         |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Renforcement         | Augmentez le test de lancement de 1 par point de Santé dépensé.                                                         |
| Contrecoup           | Si l'activation est un succès, le lanceur subit autant de dommages que le niveau de contrecoup indiqué dans le pouvoir. |
| Mouvement de pouvoir | Le lanceur peut effectuer un mouvement de 3" avant ou après sa tentative d'activation.                                  |

## ACTIONS DES CRÉATURES

- Une créature n'attaquera jamais une autre créature, et elle forcera toujours le combat si possible.

### 1. LA CRÉATURE EST-ELLE AU COMBAT ?

| Oui                                                                                                                                                                                                                                                       | Non                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| Elle utilise son action pour combattre. Si elle remporte le combat, elle ne repousse jamais son adversaire et reste donc au combat. Si la créature est au combat avec plus d'une figurine, elle attaque celle qui a le score actuel de Santé le plus bas. | Passez à l'étape 2. |

### 2. LA CRÉATURE A-T-ELLE UN MEMBRE D'ÉQUIPAGE EN LIGNE DE VUE ?

| Oui                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Non                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| Si la créature dispose d'une arme de tir et qu'un membre d'équipage se trouve à portée, elle tire sur la cible éligible la plus proche. Elle n'utilisera pas sa seconde action. Si la créature ne dispose pas d'arme de tir, elle se déplace le plus possible vers le membre d'équipage visible le plus proche, en escaladant les obstacles si besoin. Si elle atteint un membre d'équipage avec sa première action, sa seconde action sera un combat dirigé contre lui. | Passez à l'étape 3. |

### 3. MOUVEMENT ALÉATOIRE

La créature utilise une action pour se déplacer dans une direction aléatoire de la totalité de sa caractéristique de Mouvement. Si elle rencontre un mur ou un obstacle (en incluant un bord de table), la créature arrête immédiatement son mouvement sur ce point. Lorsque son mouvement est terminé et qu'elle dispose encore d'une action, vérifiez si l'étape 2 s'applique une nouvelle fois. Si la créature n'a pas de cible en ligne de vue, son activation se termine et elle perd sa deuxième action. Sinon, appliquez l'étape 2 normalement.

## BUTINS

- Un butin ne peut pas être ramassé si un ennemi se trouve dans un rayon de 1".
- Une figurine doit utiliser une action et réussir un test de Volonté (SD14) pour déverrouiller un butin.
- Une figurine qui déverrouille un butin physique peut le ramasser pour une action gratuite. Toute autre figurine doit utiliser une action pour le ramasser.
- Une figurine doit utiliser une action pour ramasser un butin de données déverrouillé.
- Une figurine ne peut porter qu'un seul butin.
- Une figurine qui transporte un butin physique voit son Mouvement réduit de moitié, et subit un malus de Tir -1 et Combat -1.
- Le transport de butin de données n'entraîne aucune pénalité.