plier ici

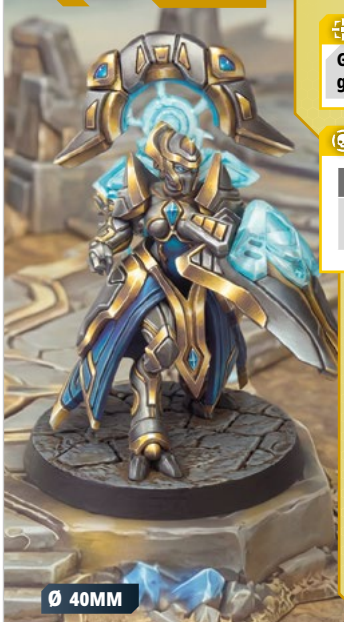
plier ici

ADEPTE

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **ATTAQUANT**

EMPLACEMENT D'ARMÉE: **BASE**



Ø 40MM

PHASE D'ASSAUT — AMÉLIORATION

GLAIVES DE RÉSONANCE : ACTIF 1 EP Le **Canon glaive** de cette **Unité** gagne **BONUS** CdA (1).

GUIDAGE: PASSIF L'Arme à distance **Canon glaive** de cette **Unité** gagne **ANTI-ESQUIVE** (2).

PHASE DE COMBAT — AMÉLIORATION

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
FRAPPE DE GLAIVE ⬆ *POUR* **LA FRAPPE**	E	Terrestre	1	4+	Léger	D3	1	**PERFORATION Léger (2)**

AMÉLIORATION

COÛT: 160

GLAIVES DE RÉSONANCE +20

FRAPPE DE GLAIVE +20

GUIDAGE +10

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26

ADEPTE

BOUCLIER	VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
2	5/8	5+	5+	3	2

1-2	3-4
0	1

FIGURINES / RAVIT.

TOUTE PHASE — PRÉSENCE PSIONIQUE : PASSIF Toutes les Armes d'**Unités** Amies ciblant une **Unité Ennemie** dans un rayon de 4" du jeton **Silhouette** de cette **Unité** gagnent **PRÉCISION** (1).

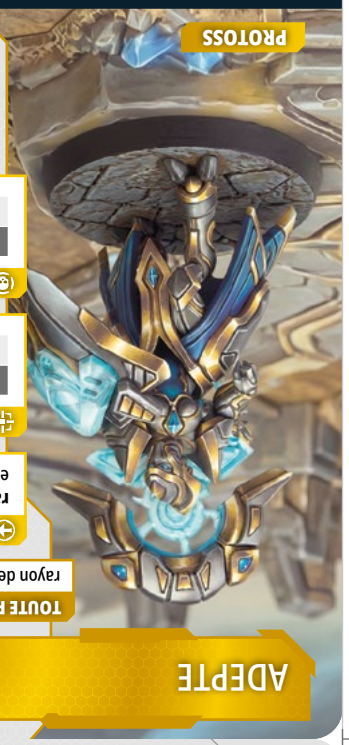
PHASE DE MOUVEMENT — TRANSFERT PSI : ACTIF 1 EP Placez un jeton **Silhouette Entièrement dans un rayon de** 12" d'une **Figurine** de cette **Unité**. À la **Fin de la manche**, son joueur peut placer toutes ses **Figurines** en **Cohésion**, ce jeton servant de **Figurine menesue**. Le jeton **Silhouette** a **DÉPLACEMENT**.

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
CANON GLAIVE	8	Tous	2	3+	Léger	D3+1	1	**ANTI-ESQUIVE (1)**

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
FRAPPE	E	Terrestre	1	4+	-	-	1	-



PROTOSS

ATTRIBUTS DE COMBAT:
BIOLOGIQUE, LÉGER, TERRESTRE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26



ARTANIS

BOUCLIER	VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
4	7	4+	5+	8	2

1-1 / 1 FIGURINES / RAVIT.

UNIQUE

TOUTE PHASE **COMMANDANT:** PASSIF Traitez le Ravitaillement de cette **Unité** comme accru de 1 pour **Contrôler/Contester** les **Marqueurs de mission**, remplir les **objectifs** et résoudre les tests de Désengagement.

PHASE DE MOUVEMENT **PRISME DE PHASE:** PASSIF Quand Artanis est désigné pour se **Déployer** depuis les **Réserves**, il peut résoudre l'effet **PLACER** (0) depuis une autre **Unité** Amie. Celle-ci quitte le **champ de bataille** pour les **Réserves**. L'**Activation** d'Artanis prend fin.

PHASE D'ASSAUT **SPRINT ÉCLAIR :** RÉACTION 1 EP Après une **Action** de **Charge** réussie, cette **Unité** peut déclarer une seconde **Action** de **Charge** contre une autre **Unité Ennemie**, en ignorant l'interdiction d'être **En charge** lorsqu'elle est **Engagée**. **Charge dévastatrice** ne se déclenche pas une seconde fois.

CHARGE DÉVASTATRICE : PASSIF Immédiatement après une **Charge** réussie de cette **Unité**, résolvez l'effet **IMPACT** (6) 4+.

LE HIÉRARQUE TIENT BON : RÉACTION 1 EP Quand une autre **Unité** Amie **Dans un rayon de** 8" est déclarée cible d'une **Attaque à distance**, redirigez l'attaque vers cette **Unité** si celle-ci est une cible valide. Elle peut effectuer un **jet d'esquive** contre l'attaque redirigée. Cette **Capacité spéciale** reste active jusqu'à la Fin de l'**Activation** en cours.

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
FRAPPE DES LAMES DU CRÉPUSCULE	E	Terrestre	2	2+	Blindé	D3	3	-
BALAYAGE DES LAMES DU CRÉPUSCULE	E	Terrestre	6	2+	Léger	D3+1	1	-

PROTOSS

ATTRIBUTS DE COMBAT: *BIOLOGIQUE, PSIONIQUE, TERRESTRE*

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v.1.04.26

plier ici

plier ici

ARTANIS

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **TANK**

EMPLACEMENT D'ARMÉE: **HÉROS**

Ø 40MM

AMÉLIORATION

COÛT: 270

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v.1.04.26

plier ici

plier ici

GARDE DU PRÉTEUR (ZÉLOTE)

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **ATTAQUANT**

EMPLACEMENT D'ARMÉE: **ÉLITE**

Ø 40MM

AMÉLIORATION

COÛT: 260

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26

GARDE DU PRÉTEUR (ZÉLOTE)

BOUCLIER	VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
3	4/7	5+	5+	4	2

FIGURINES / RAVIT.	
1-1	1
2-3	2

UNIQUE

TOUTE PHASE

SURCHARGE DE BOUCLIER : PASSIF Cette **Unité** gagne **CORIACE** (2) au premier jet d'armure de chaque **Manche**.

PHASE DE MOUVEMENT

AMÉLIORATIONS DES JAMBES : ACTIF 1 EP Cette **Unité** fait une **Action** de Mouvement de 2", non comptée dans sa limite.

PHASE D'ASSAUT

CHARGE: ACTIF 1 EP Pour la Distance de charge de cette **Unité**, lancez 2D6 au lieu de D6 et ajoutez le meilleur résultat à sa Vitesse.

CHARGE DÉVASTATRICE : PASSIF Immédiatement après une **Charge** réussie de cette **Unité**, résolvez l'effet **IMPACT** (3) 4+.

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CàA	Touche	Type de défilement	Dé défl.	DGT	Mot-clé
LAMES PSI	E	Terrestre	4	3+	Léger	D3	1	-

TUEURS DE TITANS : PASSIF Lors d'une **Attaque au corps à corps** de cette **Unité**, si la Cible est de Taille 3 ou plus, les Dégâts de l'Arme valent 2.

PRÉCOGNITION: PASSIF Cette **Unité** peut effectuer un **Jet d'esquive** contre toutes les attaques la ciblant.

PROTOSS KHALAI

ATTRIBUTS DE COMBAT:
BIOLOGIQUE, LÉGER, TERRESTRE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26

plier ici

PYLÔNE

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT:
TACTICIEN



BOUCLIER	VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
2	-	5+	-	8	3

FIGURINES / RAVIT.
0
1-1

TOUTE PHASE

INGÉNIOSITÉ KHALAI : PASSIF Une fois par **Manche**, quand une **Unité** Amie **Dans un rayon de 4"** de ce **Pylône** utilise une **Capacité spéciale** coûtant de l'**Énergie psionique**, son coût en EP est réduit de 1.

BÂTIMENT: PASSIF Cette **Unité** ne peut être **Activée** durant aucune Phase ni effectuer d'action. Sa Valeur de ravitaillement actuelle vaut 0 ; elle ne peut jamais **Contrôler** ni **Contester** des **Marqueurs de mission**, malgré l'exception standard de Ravitaillement nul. Cette **Unité** ne peut être ciblée par une capacité, sauf indication contraire.

PHASE DE MOUVEMENT

CANAL DE TRANSFERT : PASSIF Une fois par **Manche**, le **joueur qui contrôle** peut **Déployer** une **Unité Terrestre** des **Réserves** via le socle de ce **Pylône** comme Bord d'entrée. Son **Activation** prend fin.

AMÉLIORATION

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26

ATTRIBUTS DE COMBAT:
BLINDÉ, TERRESTRE

PROTOSS KHALAI



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26

plier ici

plier ici

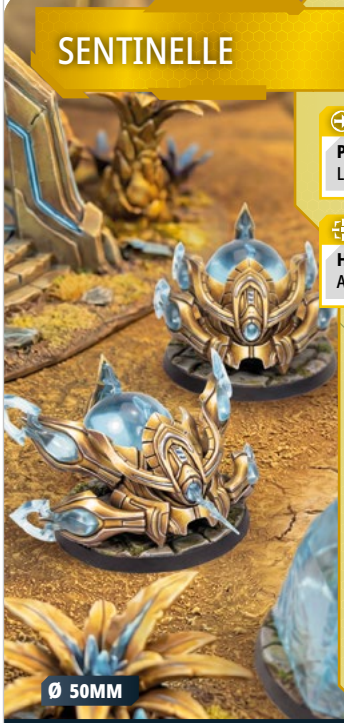
plier ici

SENTINELLE

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: SAUVEUR

EMPLACEMENT D'ARMÉE: SOUTIEN



PHASE DE MOUVEMENT — AMÉLIORATION

PROJ. DE CHAMP SOLIDE: ACTIF 1 EP Placez un jeton **Champ de force Dans un rayon de** 8" sur un espace libre. Les **Unités** de Taille 2 ou moins ne peuvent le franchir. Les **Figurine**s de Taille 3 ou plus le peuvent, puis retirez-le.

PHASE D'ASSAUT — AMÉLIORATION

HALLUCINATION : RÉACTION 0 EP Quand une **Unité Ennemi**e déclare une **Attaque à distance** contre une **Unité** Amie **Dans un rayon de** 4", l'**Unité** Amie ciblée peut effectuer un **Jet d'esquive** contre cette attaque.

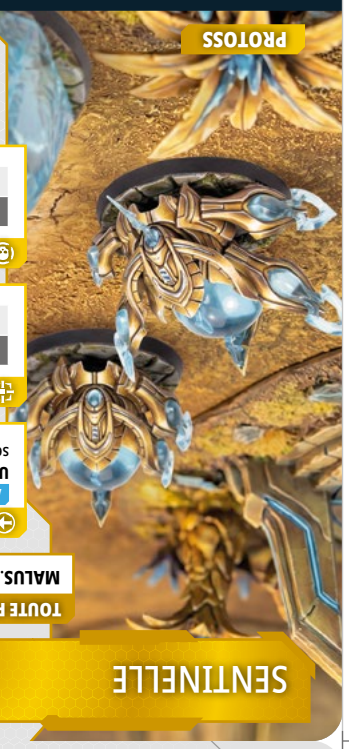
AMÉLIORATION

COÛT: 130
PROJ. DE CHAMP SOLIDE

+10 HALLUCINATION

+20

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26



ATTRIBUTS DE COMBAT : *LÉGER*

MÉCANIQUE, PSIONIQUE, TERRESTRE

BOUCLIER	VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
2	4/7	5+	6+	4	1

FIGURINES / RAVIT.

1-1	2-2
0	1

TOUTE PHASE

RESTAURATION: RÉACTION 1 EP Utilisez quand une **Unité** Amie **Dans un rayon de** 4" reçoit un **MALUS**. Retirez-lui tous ses **MALUS**.

PHASE DE MOUVEMENT

BOUCLIER GARDIEN: ACTIF 1 EP Toutes les Attaques à distance ciblant une **Unité** Amie **Dans un rayon de** 4" (sans Ligne de vue requise) se font avec 1 dé de moins dans la Réserve d'attaque.

CHAMP DE FORCE : ACTIF 1 EP Placez un jeton **Champ de force Dans un rayon de** 8" sur un espace libre. Les **Unités** de Taille 2 ou moins ne peuvent le franchir. Les **Figurines** de Taille 3 ou plus le peuvent, puis retirez-le.

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de défilement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
RAYON DISRUPTEUR	8	tous	2	2+	-	-	1	INSTANTANÉ

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de défilement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
RAYON	E	Terrestre	2	3+	-	-	1	-

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26

plier ici

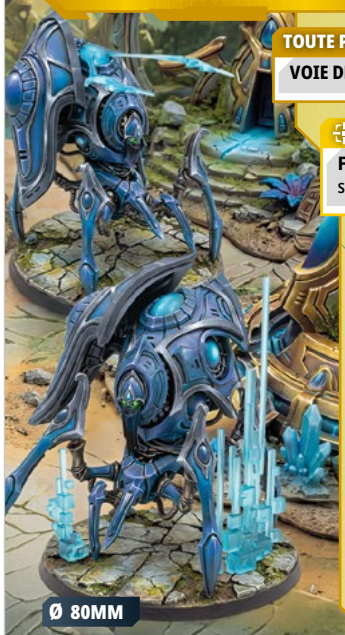
plier ici

TRAQUEUR

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: ATTAQUANT

EMPLACEMENT D'ARMÉE: ÉLITE



TOUTE PHASE — AMÉLIORATION

VOIE DES OMBRES : ACTIF 1 EP Cette **Unité** gagne le Statut CACHÉ jusqu'à sa prochaine **Action**.

PHASE D'ASSAUT — AMÉLIORATION

FURIE NÉRAZIME : PASSIF Quand cette **Unité** attaque une **Unité Ennemi**e déjà **Activée** durant cette Phase, ses **Disrupteurs à particules** gagnent **INSTANTANÉ** pour cette attaque.

AMÉLIORATION

COÛT: 1 figurine: 160 / 2 figurines: 270

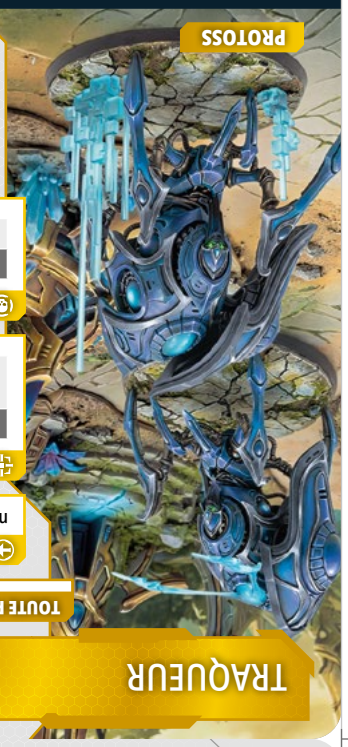
VOIE DES OMBRES +20 / +40

FURIE NÉRAZIME +20 / +30

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.03.26

ATTRIBUTS DE COMBAT: BLINDÉ, MÉCANIQUE, TERRESTRE

PROTOSS



TRAQUEUR

BOUCLIER	VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
3	4/8	4+	6+	6	3

1-1	2-2
1	2

FIGURINES / RAVIT.

TOUTE PHASE — **ESCADRON:** PASSIF **Cohésion** horizontale de l'**Unité** : 4".

PHASE DE MOUVEMENT — **TRANSFERT :** ACTIF 1 EP Résolvez l'effet **PLACER** (6). Les **Figurines** ainsi placées ne peuvent l'être Dans la Portée d'engagement d'une **Unité Ennemie**.

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Toucher	Type de défilement	Dé défi.	DGT	Mot-clé
DISRUPTEURS À PARTICULES	12	Tous	4	3+	Blindé	D3	2	-

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CdA	Toucher	Type de défilement	Dé défi.	DGT	Mot-clé
PIÉTINEMENT	E	Terreste	2	5+	-	-	1	-

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.03.26

plier ici

ZÉLOTE

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: ATTAQUANT

EMPLACEMENT D'ARMÉE: BASE



TOUTE PHASE — AMÉLIORATION

MA VIE POUR AÏUR : PASSIF Quand cette **Unité** résout **IMPACT**, chaque figurine éligible génère 1 dé d'**IMPACT** de plus.

PHASE DE MOUVEMENT — AMÉLIORATION

AMÉLIORATIONS DES JAMBES : ACTIF 1 EP Cette **Unité** fait une **Action** de Mouvement de 2", non comptée dans sa limite.

PHASE D'ASSAUT — AMÉLIORATION

MANCHE ZÉLÉE : RÉACTION 0 EP Quand cette **Unité** non **Activée** subit des Dégâts, le **joueur qui contrôle** peut la compter comme **Activée** pour cette Phase (retournez son Marqueur d'activation) pour réduire le **Total des dégâts** de 2.

PHASE DE COMBAT — AMÉLIORATION

NOUS SOMMES L'UNITÉ : PASSIF Quand cette **Unité** effectue une **Attaque au corps à corps**, si la cible est **Engagée** avec au moins 1 autre **Unité** Amie, l'Arme de corps à corps de cette **Unité** gagne **PRÉCISION** (2).

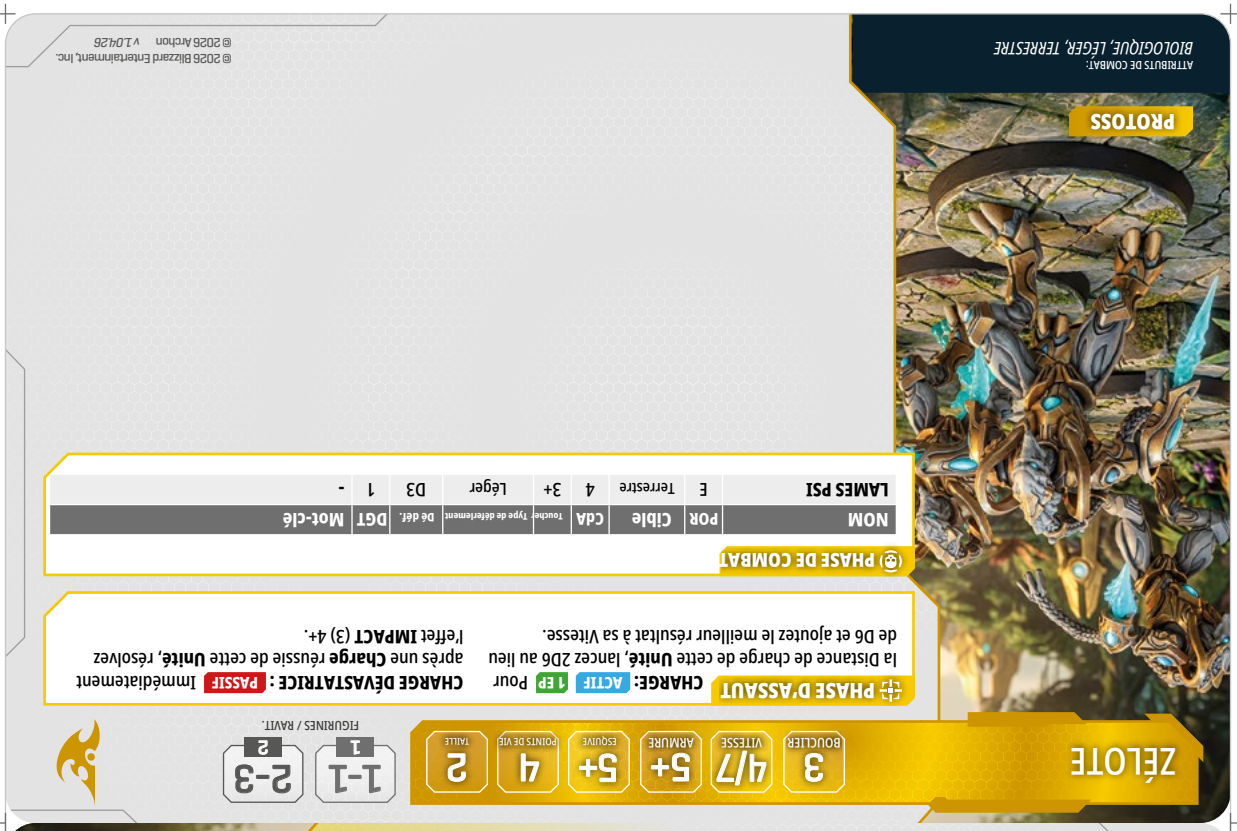
AMÉLIORATION

COÛT: 170

MA VIE POUR AÏUR +10
MANCHE ZÉLÉE +10
AMÉLIORATIONS DES JAMBES +20
NOUS SOMMES L'UNITÉ +20

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26

plier ici



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.04.26

plier ici

KHALAI

EP: 1

PHASE DE MOUVEMENT **TRANSFERT DE PYLÔNE :** ACTIF S'il n'y a aucun **Pylône** Ami sur le **champ de bataille**, placez une **Unité Pylône** Amie n'importe où au NIVEAU DU SOL, à plus de 10" de toute **Figurine Ennemie**. Pendant cette **Manche**, le **Pylône** ne peut pas utiliser ses **Capacités spéciales** (sauf **Bâtiment**).

PHASE DE MOUVEMENT **UNIS PAR LE KHALA:** ACTIF À la fin de l'**Activation** de l'**Unité** active, choisissez une autre **Unité** Amie pouvant s'**Activer** durant cette Phase. Activez-la immédiatement.

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v1.04.26

KHALAI

CARTE DE FACTION



UNIQUE

PROTOSS

KHALAI

RAVITAILLEMENT: 3 × *BASE* , 2 × *ÉLITE*, 1 × *HÉROS*

PORTAIL SOUS POUSSÉE TEMPORELLE

EP: 1

PHASE DE MOUVEMENT **CHARGE ZÉLÉE :** ACTIF L'**Unité** active gagne **BONUS** Vitesse (2).

PHASE DE COMBAT **FRAPPES RAPIDES :** ACTIF La 1re Arme de Corps à corps qu'utilise l'**Unité** active gagne **PRÉCISION** (2).



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

COÛT: 35

v1.03.26

PORTAIL SOUS POUSSÉE TEMPORELLE

CARTE TACTIQUE



UNIQUE

PROTOSS

RAVITAILLEMENT: 1 × *BASE*, 1 × *ÉLITE*

PRISME DE TRANSFERT

EP: 1

PHASE DE MOUVEMENT **PHASE:** ACTIF L'**Unité** active résout l'effet **PLACER** (3).

PHASE DE MOUVEMENT **CANAL DE TRANSFERT :** ACTIF Placez un **Indicateur de faction** sur le **champ de bataille**, à plus de 10" de toute **Figurine Ennemie**. À la **Fin de la manche**, vous pouvez **Déployer** une **Unité Terrestre** des **Réserves** en **Contact socle à socle** avec lui.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

COÛT: 35

v1.04.26

PRISME DE TRANSFERT

CARTE TACTIQUE



UNIQUE

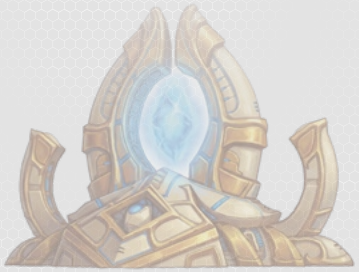
PROTOSS

RAVITAILLEMENT: 2 × *BASE*

PORTAIL

EP: 1

PHASE DE COMBAT **FRAPPES RAPIDES :** ACTIF La 1re Arme de Corps à corps qu'utilise l'**Unité** active gagne **PRÉCISION** (2).



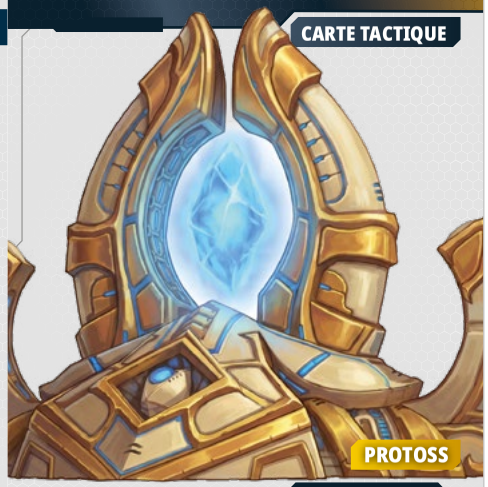
© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

COÛT: 25

v1.04.26

PORTAIL

CARTE TACTIQUE



PROTOSS

RAVITAILLEMENT: 1 × *BASE*

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon May 2026, v1.0

plier ici

plier ici

CARTES TACTIQUES

FACTION PROTOSS

Référence non officielle créée par des fans

Version 1.08

plier ici

plier ici

PORTE DE TRANSFERT

EP: 1

PHASE DE MOUVEMENT **TRANSFERT D'ARRIVÉE:** ACTIF L'**Unité** TERRESTRE active se Déploie depuis tout bord de table autre que le Bord d'entrée d'un joueur. Ce déploiement doit se terminer à plus de 10" de toute **Figurine Ennemie**. Le **joueur qui contrôle** ne peut pas utiliser cette capacité si une autre **Unité Terrestre** Amie s'est déjà Déployée pendant cette **Manche**.

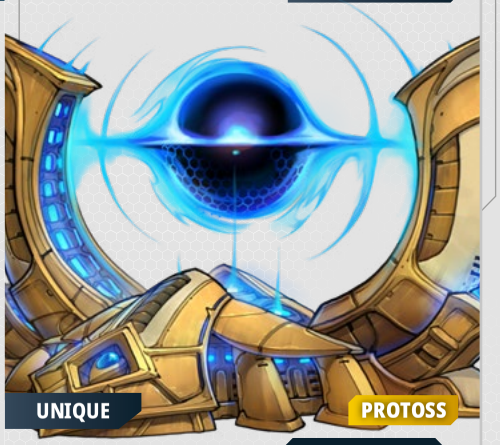
PHASE DE COMBAT **FRAPPES RAPIDES :** ACTIF La 1re Arme de Corps à corps qu'utilise l'**Unité** active gagne **PRÉCISION** (2).



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 40 *v 1.03.26*

PORTE DE TRANSFERT

CARTE TACTIQUE



UNIQUE PROTOSS

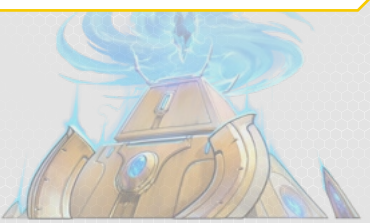
RAVITAILLEMENT: 2 × *BASE*

SURCHARGE DU NEXUS

EP: 1

TOUTE PHASE **SURCHARGE PHOTONIQUE :** RÉACTION Utilisez si une **Unité Ennemie** entre sur le **champ de bataille** depuis les **Réserves** ailleurs que par son Bord d'entrée. Elle subit aussitôt **TOUCHES** 3 (1).

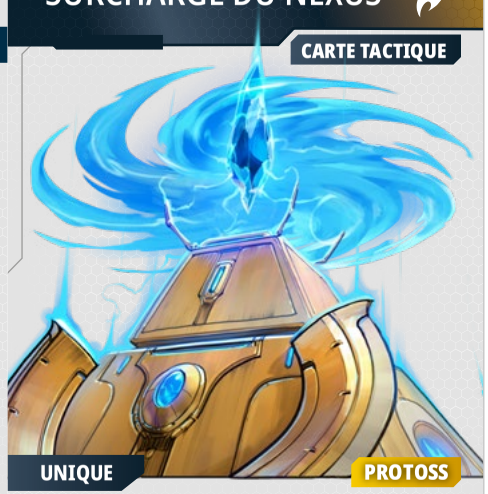
PHASE DE MOUVEMENT **RAPPEL STRATÉGIQUE :** ACTIF L'**Unité Terrestre** active, Non engagée, est remise en **Réserves** au lieu d'effectuer une action.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 35 *v 1.04.26*

SURCHARGE DU NEXUS

CARTE TACTIQUE



UNIQUE PROTOSS

RAVITAILLEMENT: 1 × *BASE*, 1 × *ÉLITE*

DAELAAM

EP: 1

TOUTE PHASE **DAE'UHL:** RÉACTION Quand une **Unité** Amie subit des Dégâts, réduisez le **Total des dégâts** de 2 (minimum 1).

PHASE DE MOUVEMENT **RAPPEL EN MASSE :** ACTIF Une fois par partie. Placez un **Indicateur de faction** n'importe où sur le **champ de bataille**. Les **Unités** Protoss Amies **Dans un rayon de** 6" de cet Indicateur quittent le **champ de bataille** pour les **Réserves**.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon *v1.04.26*

DAELAAM

CARTE DE FACTION



UNIQUE PROTOSS

RAVITAILLEMENT: 3 × *BASE* , 1 × *ÉLITE*, 1 × *SOUTIEN*, *1* × *AÉRIEN*,

CONSEIL CRÉPUSCULAIRE

EP: 1

TOUTE PHASE **VOILE D'OMBRES :** RÉACTION Utilisez après qu'une **Unité** Amie résout un effet **PLACER**. Elle résout aussitôt l'effet SOIGNER (2).

PHASE D'ASSAUT **ARMES DES PREMIERS-NÉS:** ACTIF La 1re Arme à distance utilisée par l'**Unité Terrestre** active gagne **BONUS** Portée (4).



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 40 *v 1.03.26*

CONSEIL CRÉPUSCULAIRE

CARTE TACTIQUE



UNIQUE PROTOSS

RAVITAILLEMENT: 1 × *SOUTIEN*, 1 × *ÉLITE*

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon May 2026, v1.0

plier ici

plier ici

CARTES TACTIQUES

FACTION PROTOSS

Référence non officielle créée par des fans

Version 1.08

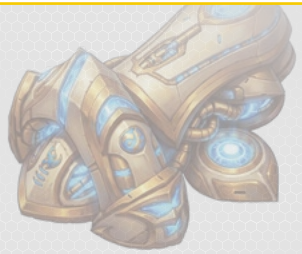
plier ici

FORGE

EP: 1

TOUTE PHASE **ARMURES TERRESTRES:**
RÉACTION Utilisez avant qu'une **Unité** Amie **Terrestre** effectue un Jet d'armure. Elle gagne **CORIACE** (1) pour ce jet.

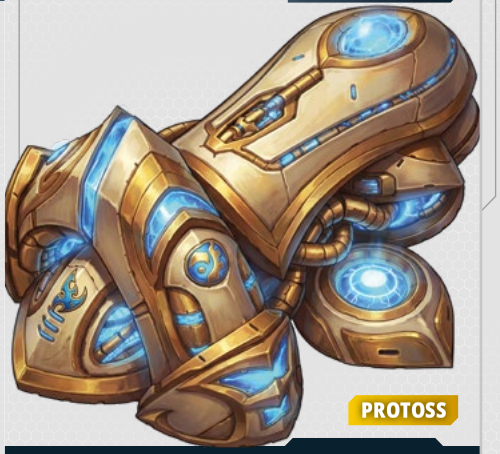
PHASE D'ASSAUT **ARMES TERRESTRES :**
ACTIF La 1re Arme à distance utilisée par l'**Unité Terrestre** active gagne **COUP CRITIQUE** (1).



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 30

FORGE

CARTE TACTIQUE



PROTOSS

RAVITAILLEMENT: 1 × *ÉLITE*

NEXUS

EP: 1

TOUTE PHASE **FIERTÉ D'ANTAN :** **ACTIF** La 1re Arme qu'utilise l'**Unité** active gagne **INSTANTANÉ**.

PHASE DE MOUVEMENT **RAPPEL STRATÉGIQUE :** **ACTIF** L'**Unité Terrestre** active, Non engagée, est remise en **Réserves** au lieu d'effectuer une action.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 40

NEXUS

CARTE TACTIQUE



UNIQUE

PROTOSS

RAVITAILLEMENT: 2 × *BASE*

CHAMP D'ÉNERGIE

EP: 1

TOUTE PHASE **CUIRASSE PROTECTRICE :**
RÉACTION Utilisez avant le Jet d'armure d'une **Unité Terrestre** Amie. Cette **Unité** gagne **PARADE** (2) pour ce jet.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 40

CHAMP D'ÉNERGIE

CARTE TACTIQUE



UNIQUE

PROTOSS

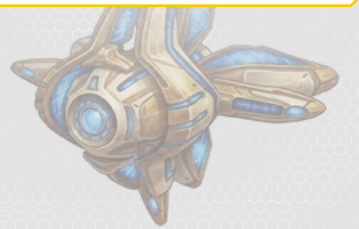
RAVITAILLEMENT: 1 × *BASE* , 1 × *ÉLITE*, 1 × *HÉROS*

OBSERVATEUR

EP: 1

PHASE DE MOUVEMENT **SURVEILLANCE :**
ACTIF Placez un **Indicateur de faction** n'importe où sur le **champ de bataille**. Les **Unités Ennemies Dans un rayon de** 6" de cet Indicateur perdent le Statut CACHÉ.

PHASE D'ASSAUT **RÉACTEURS ANTIGRAV :**
RÉACTION Utilisez après le jet de D6 de Distance de charge d'une **Unité** Amie. Ajoutez 1 à cette Distance.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 25

OBSERVATEUR

CARTE TACTIQUE



UNIQUE

PROTOSS

RAVITAILLEMENT: 1 × *SOUTIEN*

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

plier ici

plier ici

plier ici

CARTES DE SCÉNARIO - MISSION & DÉPLOIEMENT

FACTION PROTOSS

plier ici

LARGAGE DE RAVITAILLEMENT

6 RAVITAILLEMENT | +2 PAR MANCHE

DURÉE : 5

PARAM. MISSION :

Marqueurs de mission : tous Désactivés.

DÉBUT DE LA MANCHE (1-4) : tirez au sort un **Marqueur de mission** Désactivé (1-4) et retournez-le face **Activée**.

DÉBUT DE LA MANCHE 5 : le **Marqueur de mission** 5 est Activé d'office.

RÈGLES DE SCORE :

Marquez le Ravitaillement **Ennemi** détruit cette **Manche** en PtV.

DÈS LA PREMIÈRE MANCHE : pour chaque **Marqueur de mission** Contrôlé activé, gagnez autant de PtV que le numéro de la **Manche** où il a été Activé, puis retirez-le.

AUTRES CONDITIONS:

CONDITIONS SPÉCIALES DE VICTOIRE : Fin immédiate si un **Joueur** mène de 12+ PtV.

ENGAGEMENT STANDARD

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04.26

LARGAGE DE RAVITAILLEMENT

4 RAVITAILLEMENT | +1 PAR MANCHE

DURÉE : 4

PARAM. MISSION :

Tous les **Marqueurs de mission** : Désactivés.

DÉBUT DE LA MANCHE (2-4) : tirez au sort un **Marqueur de mission** Désactivé (1,2,5) et retournez-le face **Activée**.

RÈGLES DE SCORE :

Marquez le Ravitaillement **Ennemi** détruit cette **Manche** en PtV.

DÈS LA DEUXIÈME MANCHE : pour chaque **Marqueur de mission** Contrôlé activé, gagnez autant de PtV que le numéro de la **Manche** où il a été Activé, puis retirez-le.

AUTRES CONDITIONS:

CONDITIONS SPÉCIALES DE VICTOIRE : Fin immédiate si un **Joueur** mène de 8+ PtV.

NIV. ESCARM.

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04.26

TENIR LA POSITION

6 RAVITAILLEMENT | +2 PAR MANCHE

DURÉE : 5

PARAM. MISSION :

Tous les **Marqueurs de mission** sont Activés.

RÈGLES DE SCORE :

Marquez le Ravitaillement **Ennemi** détruit cette **Manche** en PtV.

DÈS LE DÉBUT DE LA DEUXIÈME MANCHE :

Gagnez 1 PtV par **Marqueur de mission** Contrôlé qui est Neutre ou associé à votre couleur.

Gagnez 2 PtV par **Marqueur de mission** Contrôlé associé à la couleur de l'Adversaire.

AUTRES CONDITIONS:

CONDITIONS SPÉCIALES DE VICTOIRE : Fin immédiate si un **Joueur** mène de 10+ PtV.

ENGAGEMENT STANDARD

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04.26

TENIR LA POSITION

3 RAVITAILLEMENT | +1 PAR MANCHE

DURÉE : 5

PARAM. MISSION :

Tous les **Marqueurs de mission** sont Activés.

RÈGLES DE SCORE :

Marquez le Ravitaillement **Ennemi** détruit cette **Manche** en PtV.

DÈS LE DÉBUT DE LA DEUXIÈME MANCHE :

Gagnez 1 PtV par **Marqueur de mission** Contrôlé qui est Neutre ou associé à votre couleur.

Gagnez 2 PtV par **Marqueur de mission** Contrôlé associé à la couleur de l'Adversaire.

AUTRES CONDITIONS:

CONDITIONS SPÉCIALES DE VICTOIRE : Fin immédiate si un **Joueur** mène de 8+ PtV.

NIV. ESCARM.

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04.26

plier ici

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon *May 2026, v.1.0*

CARTES DE SCÉNARIO - MISSION & DÉPLOIEMENT

FACTION PROTOSS

plier ici

LE FRONT

6 RAVITAILLEMENT | +2 PAR MANCHE

DURÉE : 5

PARAM. MISSION :

Tous les **Marqueurs de mission** sont Activés.

RÈGLES DE SCORE :

Marquez en PtV le Ravitaillement **Ennemi** détruit cette **Manche**.
DÈS LE DÉBUT DE LA DEUXIÈME MANCHE :
Gagnez 1 PtV par **Marqueur de mission** Contrôlé.
Gagnez 2 PtV de plus par Marqueur dont vous avez pris le Contrôle à l'Adversaire cette **Manche**.

AUTRES CONDITIONS:

CONDITIONS SPÉCIALES DE VICTOIRE : Fin immédiate si un **Joueur** mène de 10+ PtV.

ENGAGEMENT STANDARD

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04.26

LE FRONT

3 RAVITAILLEMENT | +1 PAR MANCHE

DURÉE : 5

PARAM. MISSION :

Tous les **Marqueurs de mission** sont Activés.

RÈGLES DE SCORE :

Marquez en PtV le Ravitaillement **Ennemi** détruit cette **Manche**.
DÈS LE DÉBUT DE LA DEUXIÈME MANCHE :
Gagnez 1 PtV par **Marqueur de mission** Contrôlé.
Gagnez 2 PtV de plus par Marqueur dont vous avez pris le Contrôle à l'Adversaire cette **Manche**.

AUTRES CONDITIONS:

CONDITIONS SPÉCIALES DE VICTOIRE : Fin immédiate si un **Joueur** mène de 8+ PtV.

NIV. ESCARM.

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04.26

RÉCOLTE DE RESSOURCES

6 RAVITAILLEMENT | +2 PAR MANCHE

DURÉE : 5

PARAM. MISSION :

Tous les **Marqueurs de mission** sont Activés.

RÈGLES DE SCORE :

Marquez le Ravitaillement **Ennemi** détruit cette **Manche** en PtV.
DÈS LE DÉBUT DE LA DEUXIÈME MANCHE :
Gagnez 2 PtV par **Marqueur de mission** Contrôlé de la couleur adverse.

AUTRES CONDITIONS:

PHASE D'ASSAUT: Si une **Unité** Non engagée est **Dans un rayon de** 3" d'un **Marqueur de mission** Neutre Contrôlé ou associé à l'Adversaire, elle peut faire l'**Action** de récolte au lieu d'une action standard.

ACTION DE RÉCOLTE : Gagnez 1 PtV.

CONDITIONS DE VICTOIRE SPÉCIALES : la partie s'achève immédiatement si un **Joueur** a 10+ PtV d'avance.

ENGAGEMENT STANDARD

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04.26

RÉCOLTE DE RESSOURCES

3 RAVITAILLEMENT | +1 PAR MANCHE

DURÉE : 5

PARAM. MISSION :

Tous les **Marqueurs de mission** sont Activés.

RÈGLES DE SCORE :

Marquez le Ravitaillement **Ennemi** détruit cette **Manche** en PtV.
DÈS LE DÉBUT DE LA DEUXIÈME MANCHE :
Gagnez 2 PtV par **Marqueur de mission** Contrôlé de la couleur adverse.

AUTRES CONDITIONS:

PHASE D'ASSAUT: Si une **Unité** Non engagée est **Dans un rayon de** 3" d'un **Marqueur de mission** Neutre Contrôlé ou associé à l'Adversaire, elle peut faire l'**Action** de récolte au lieu d'une action standard.

ACTION DE RÉCOLTE : Gagnez 1 PtV.

CONDITIONS DE VICTOIRE SPÉCIALES : la partie s'achève immédiatement si un **Joueur** a 8+ PtV d'avance.

NIV. ESCARM.

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.04.26

plier ici

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon May 2026, v.1.0

CARTES DE SCÉNARIO - MISSION & DÉPLOIEMENT

FACTION PROTOSS

plier ici

DIVISEZ ET CONQUÉREZ

8 RAVITAILLEMENT +2 PAR MANCHE

DURÉE : 4

PARAM. MISSION :

Marqueurs de mission : tous Activés.

Divisez le **champ de bataille** en quatre quarts, comme sur la Carte de déploiement.

RÈGLES DE SCORE :

Marquez autant de PtV que le Ravitaillement **Ennemi** détruit cette **Manche**.

DÈS LE DÉBUT DE LA PREMIÈRE MANCHE :

Calculez le Ravitaillement actuel total dans chaque quart du **champ de bataille**.

Gagnez 1 PtV pour chaque quart où votre Ravitaillement actuel total dépasse celui de l'Adversaire.

Seules les **Unités** Entièrement dans un quart comptent leur Ravitaillement.

Une **Unité** qui contrôle un **Marqueur de mission** vaut 1 Ravitaillement de plus pour le contrôle des quarts.

Gagnez 2 PtV si vous Contrôlez le **Marqueur de mission** 5.

AUTRES CONDITIONS:

CONDITIONS SPÉCIALES DE VICTOIRE : Fin immédiate si un **Joueur** mène de 10+ PtV.

ENGAGEMENT STANDARD

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.04.26

DIVISEZ ET CONQUÉREZ

4 RAVITAILLEMENT +1 PAR MANCHE

DURÉE : 4

PARAM. MISSION :

Marqueurs de mission : tous Activés.

Divisez le **champ de bataille** en quatre quarts, comme sur la Carte de déploiement.

RÈGLES DE SCORE :

Marquez autant de PtV que le Ravitaillement **Ennemi** détruit cette **Manche**.

DÈS LE DÉBUT DE LA PREMIÈRE MANCHE :

Calculez le Ravitaillement actuel total dans chaque quart du **champ de bataille**.

Gagnez 1 PtV pour chaque quart où votre Ravitaillement actuel total dépasse celui de l'Adversaire.

Seules les **Unités** Entièrement dans un quart comptent leur Ravitaillement.

Une **Unité** qui contrôle un **Marqueur de mission** vaut 1 Ravitaillement de plus pour le contrôle des quarts.

Gagnez 2 PtV si vous Contrôlez le **Marqueur de mission** 5.

AUTRES CONDITIONS:

CONDITIONS SPÉCIALES DE VICTOIRE : Fin immédiate si un **Joueur** mène de 8+ PtV.

NIV. ESCARM.

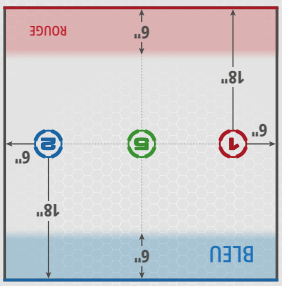
© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.04.26

plier ici

plier ici

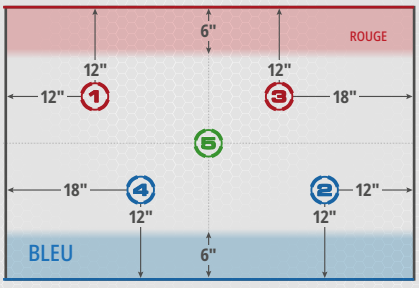
CAMP ABANDONNÉ

36×36″



GANTELET

54×36″

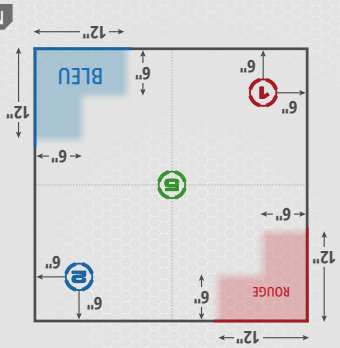


ENGAGEMENT STANDARD

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.03.26

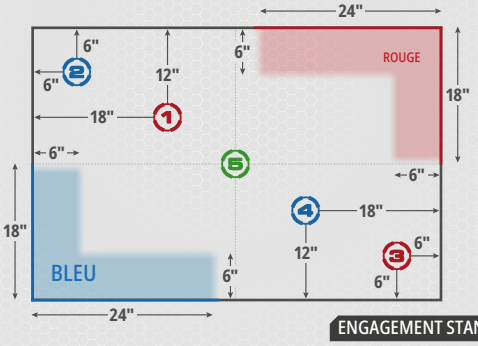
VAL D'AGRIA

36×36″



TYPHON

54×36″



ENGAGEMENT STANDARD

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.03.26

plier ici

plier ici

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon *May 2026, v.1.0*

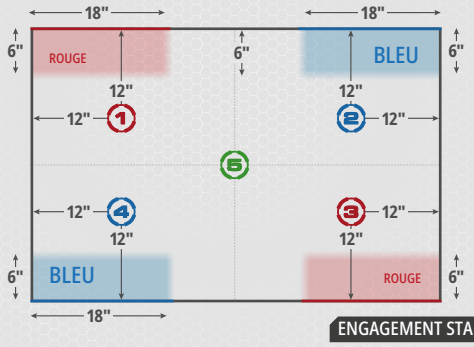
CARTES DE SCÉNARIO - MISSION & DÉPLOIEMENT

FACTION PROTOSS

plier ici

ACROPOLE

54×36″



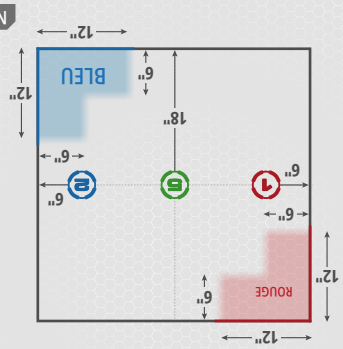
ENGAGEMENT STANDARD

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.03.26

CÔTÉ TERREUX

36×36″

NIV. ESCARM.

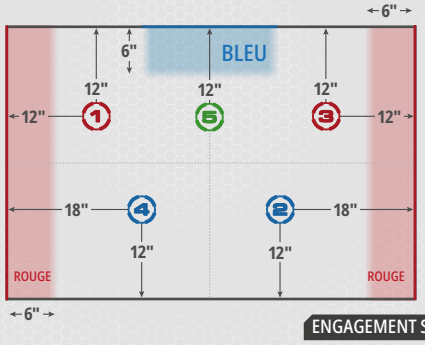


© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.03.26

plier ici

CHAMP D'ESSAI

54×36″



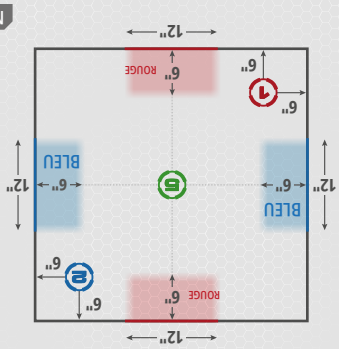
ENGAGEMENT STANDARD

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.03.26

FRONTIÈRE

36×36″

NIV. ESCARM.

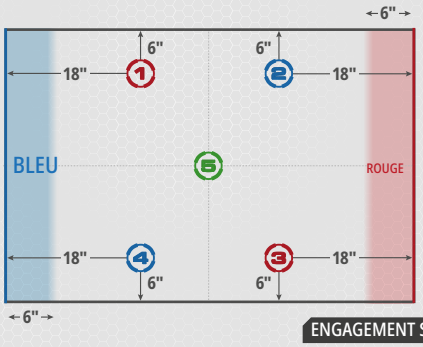


© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.03.26

plier ici

BRÈCHE

54×36″



ENGAGEMENT STANDARD

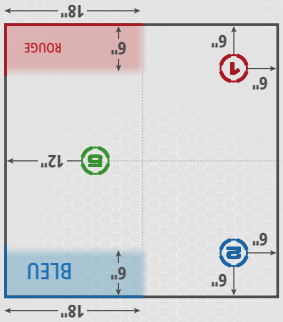
© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.03.26

plier ici

PLAINES DE CHAR

36×36″

NIV. ESCARM.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.03.26

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon *May 2026, v.1.0*