plier ici

plier ici

IMMORTEL

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: TANK

EMPLACEMENT D'ARMÉE: ÉLITE



TOUTE PHASE — AMÉLIORATION

SURCHARGE DE BOUCLIER : RÉACTION 1 EP Utilisez avant son Jet d'armure. Si cette **Unité** a le **Statut Protégé**, elle gagne **CORIACE** (2) pour ce jet.

PHASE D'ASSAUT — AMÉLIORATION

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
DISRUPTEUR DE PHASE GAUCHE ⬆ *POUR* **LE DISRUPTEUR À PHOTONS GAUCHE**	12	Terrestre	4	3+	Blindé	D3	1	**PERFORATION Blindé (3)**
DISRUPTEUR DE PHASE DROIT ⬆ *POUR* **LE DISRUPTEUR À PHOTONS DROIT**	12	Terrestre	4	3+	Blindé	D3	1	**PERFORATION Blindé (3), ARME D'APPOINT**

IMPLACABLE FURIE : PASSIF Tant que cette **Unité** est **Dans un rayon de** 3" d'un **Marqueur de mission**, ses Armes à distance gagnent **COUP CRITIQUE** (1) quand elles ciblent une **Unité Ennemie** également **Dans un rayon de** 3" de ce Marqueur.

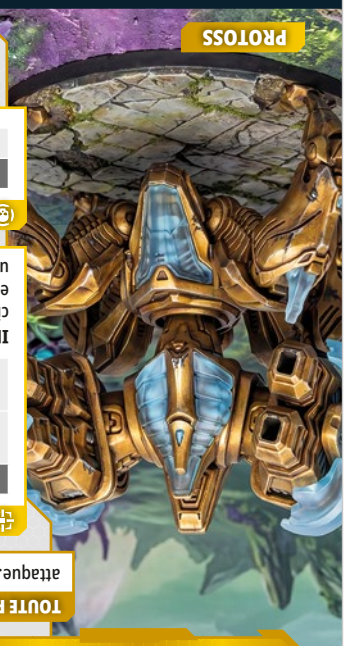
POUR LES ANCIENS : PASSIF Lors d'une **Attaque à distance**, si l'**Unité** Cible est à plus de 8", les Armes attaquantes gagnent **PRÉCISION** (1).

AMÉLIORATION

COÛT: 280

SURCHARGE DE BOUCLIER	+20	DISRUPTEUR DE PHASE GAUCHE	+20
DISRUPTEUR DE PHASE DROIT	+20	IMPLACABLE FURIE	+20
POUR LES ANCIENS	+20		

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.06.26



ATTRIBUTS DE COMBAT:
BLINDÉ, MÉCANIQUE, TERRESTRE

IMMORTEL

BOUCLIER	VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
6	7	4+	-	8	3

FIGURINES / RAVIT. 1-1 (2)

TOUTE PHASE

BARRIÈRE AMÉLIORÉE : RÉACTION 0 EP Utilisez quand cette **Unité** est choisie comme cible d'une attaque. Si elle a le **Statut Protégé**, les Dégâts de l'arme attaquante sont plafonnés à 1 pour cette attaque.

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
DISRUPTEUR À PHOTONS GAUCHE	12	Terrestre	4	3+	Blindé	D3	2	TIR CONCENTRÉ (1), LONGUE PORTÉE (16)
DISRUPTEUR À PHOTONS DROIT	12	Terrestre	4	3+	Blindé	D3	2	TIR CONCENTRÉ (1), LONGUE PORTÉE (16), ARME D'APPOINT

INDOMPTABLE: PASSIF **Engagée**, cette **Unité** peut cibler et être ciblée par des **Unités Ennemies** Non engagées. Dans les deux cas, l'**Unité** en défense gagne un **Jet d'esquive** contre ces attaques.

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

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
PIÉTINEMENT	E	Terrestre	3	3+	-	-	1	-

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.06.26



ZERATUL

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **ATTAQUANT**

EMPLACEMENT D'ARMÉE: **HÉROS**

Ø 40MM

AMÉLIORATION

COÛT: 230

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.06.26

plier ici

plier ici

ZERATUL

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

1-1 / 1 FIGURINES / RAVIT.

UNIQUE

TOUTE PHASE

PASSIF Après avoir entièrement résolu une **Action**, cette **Unité** gagne le Statut CACHÉ.

NE FAIRE QU'UN AVEC L'OMBRE:

VISION PROPHÉTIQUE : **RÉACTION** **1 EP** **RÉPÉTABLE.** Utilisez quand cette **Unité** est choisie pour cible d'une attaque. Son Esquive vaut 4+ contre cette attaque et ne peut être modifiée.

PHASE DE MOUVEMENT

ACTIF **1 EP** Ciblez une **Unité Ennemie** sur le **champ de bataille**. Contre elle, l'arme de **Zeratul** gagne **COUP CRITIQUE** (2) en **Attaque au corps à corps.**

CONDAMNÉE À MORT :

PRISON DU VIDE: **ACTIF** **1 EP** Placez un **Indicateur de faction** sur le **champ de bataille Dans un rayon de** 8" de l'**Unité**. Les **Unités Ennemies Dans un rayon de** 2" de celui-ci subissent **MALUS** Vitesse (2).

PHASE D'ASSAUT

ACTIF **1 EP** Si Non engagée, résolvez l'effet **PLACER** (6).

TRANSFERT DU VIDE:

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

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
TRANS-LAMES D'EXPERT	E	Terrestre	4	3+	Léger, Blindé	D3	2	INSTANTANÉ

ATTAQUE D'OMBRE : **ACTIF** **1 EP** Toutes les **Unités Ennemies Engagées** avec elle subissent **TOUCHES** 4 (1).



PROTOSS

ATTRIBUTS DE COMBAT: *BIOLOGIQUE, PSIONIQUE, TERRESTRE*

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.06.26

plier ici

SCRUTATEURS NÉRAZIMS (ADEPTE)

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: ATTAQUANT

EMPLACEMENT D'ARMÉE: BASE



Ø 40MM

AMÉLIORATION COÛT: 210

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.06.26

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

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

CLAIRVOYANCE DES NÉRAZIMS : PASSIF **Dans un rayon de** 6" de son jeton de **Silhouette**, les **Unités Ennemies** perdent le Statut CACHÉ.

PHASE DE MOUVEMENT

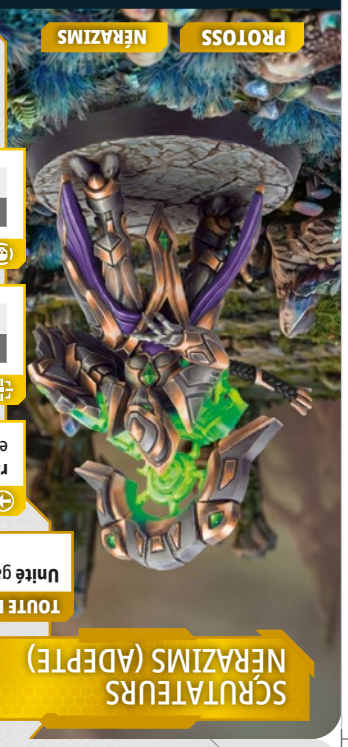
TRANSFERT PSI : ACTIF 1 EP Placez un jeton **Silhouette Entièrement dans un rayon de** 12" d'une **Figurine** de cette **Unité**. À la **fin de la manche**, son joueur peut placer toutes ses **Figurines** en **Cohésion**, ce jeton servant de **Figurine menouse**. Le jeton **Silhouette** a **DÉPLACEMENT**.

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de défilement	Dé défi.	DGT	Mot-clé
CANON GLAIVE	8	Tous	3	3+	Léger	D3+1	1	ANTI-ESQUIVE (1), TIR PRÉCIS

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de défilement	Dé défi.	DGT	Mot-clé
FRAPPE	E	Terrestre	1	5+	-	-	1	-



PROTOSS NÉRAZIMS

ATTRIBUTS DE COMBAT:
BIOLOGIQUE, LÉGER, TERRESTRE

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.06.26

plier ici

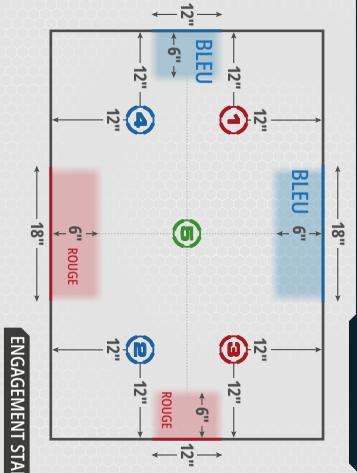
plier ici

plier ici

COMBAT DE RENCONTRE

54×36″

ENGAGEMENT STANDARD



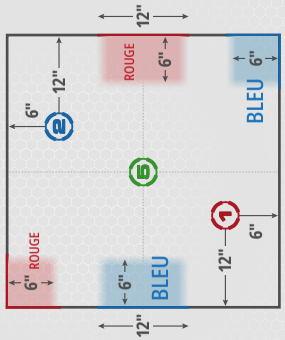
© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v 1.06.26

VALLÉES VERDOYANTES

36×36″

NIV. ESCARM.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v 1.06.26

NÉRAZIMS

EP: 1

TOUTE PHASE **PUISSANCE DES NÉRAZIMS:**
RÉACTION Si une **Unité** Amie perd le Statut CACHÉ, elle gagne Bonus Vitesse (2) et sa première Arme utilisée gagne **COUP CRITIQUE** (2).

PHASE DE MOUVEMENT **QUE VIENNENT LES TÉNÈBRES:** **ACTIF** **Unité Biologique** active : Statut CACHÉ jusqu'à la **Fin de la manche**.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v 1.06.26

NÉRAZIMS

CARTE DE FACTION



UNIQUE

PROTOSS
NÉRAZIMS

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

COMPLEXE ROBOTIQUE

EP: 1

TOUTE PHASE **BOUCLIERS PLASMA :** **RÉACTION**
Utilisez avant le Jet d'armure d'une **Unité** Amie **Mécanique Terrestre**. Avec le **Statut Protégé**, elle gagne **CORIACE** (1) et **PARADE** (1) pour ce jet.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 35 v 1.06.26

COMPLEXE ROBOTIQUE

CARTE TACTIQUE



PROTOSS

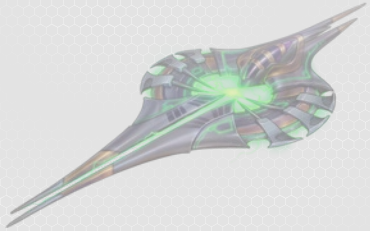
RAVITAILLEMENT: 2 × *ÉLITE*

CHERCHEUR DU VIDE

EP: 1

PHASE DE MOUVEMENT **TRANSPORT PERSONNEL:** **ACTIF** Au lieu d'effectuer une action, l'**Unité Terrestre** active Non engagée retourne en **Réserves**. Puis, elle effectue l'action **Déployer**.

PHASE DE MOUVEMENT **ANAKH SU'N:**
ACTIF Cette **Unité** gagne le Statut CACHÉ jusqu'à ce qu'elle effectue une autre action.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 40 v 1.06.26

CHERCHEUR DU VIDE

CARTE TACTIQUE



UNIQUE

PROTOSS
NÉRAZIMS

RAVITAILLEMENT: 1 × *BASE*

plier ici

plier ici

©/TM/® 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon *September 2026, v.1.0*

plier ici

CHASSE AUX ARTEFACTS

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**.

FIN DE LA MANCHE 5 : Gagnez 4 PtV par **Unité** Amie portant un **Marqueur de mission** via **REVENDIQUER**, **Entièrement dans un rayon de** la **Zone d'influence** Amie.

Gagnez 2 PtV par **Marqueur de mission** associé à votre couleur qu'aucune **Unité Ennemi**e ne porte via **REVENDIQUER**.

AUTRES CONDITIONS:

PHASE DE DÉCOMPTE : Dès la deuxième **Manche**, une **Unité Dans un rayon de** 3" d'un **Marqueur de mission** Contrôlé qui est Neutre ou associé à la couleur de l'Adversaire peut le **REVENDIQUER**.

REVENDIQUER : Placez le Marqueur sur la Carte d'unité. Une **Unité** qui le porte doit le **DÉPOSER** :

- si sa Valeur de ravitaillement actuelle diminue.
- avant de résoudre un effet **PLACER**.
- si elle est **Engagée** avec des **Ennemi**s dont la Valeur de ravitaillement actuelle cumulée est supérieure.
- si elle est Détruite, retirée du **champ de bataille** ou renvoyée dans les **Réserves**.

Quand une **Unité** DÉPOSE un Marqueur, l'Adversaire le place **Dans un rayon de** 2" de l'**Unité** ou de sa dernière **Figurine** retirée.

Une **Unité** ne peut **REVENDIQUER** qu'un Marqueur à la fois.

ENGAGEMENT STANDARD

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v 1.06.26

CHASSE AUX ARTEFACTS

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**.

FIN DE LA MANCHE 5 : Gagnez 3 PtV par **Unité** Amie portant un **Marqueur de mission** via **REVENDIQUER**, **Entièrement dans un rayon de** la **Zone d'influence** Amie.

Gagnez 1 PtV par **Marqueur de mission** associé à votre couleur qu'aucune **Unité Ennemi**e ne porte via **REVENDIQUER**.

AUTRES CONDITIONS:

PHASE DE DÉCOMPTE : Dès la deuxième **Manche**, une **Unité Dans un rayon de** 3" d'un **Marqueur de mission** Contrôlé qui est Neutre ou associé à la couleur de l'Adversaire peut le **REVENDIQUER**.

REVENDIQUER : Placez le Marqueur sur la Carte d'unité. Une **Unité** qui le porte doit le **DÉPOSER** :

- si sa Valeur de ravitaillement actuelle diminue.
- avant de résoudre un effet **PLACER**.
- si elle est **Engagée** avec des **Ennemi**s dont la Valeur de ravitaillement actuelle cumulée est supérieure.
- si elle est Détruite, retirée du **champ de bataille** ou renvoyée dans les **Réserves**.

Quand une **Unité** DÉPOSE un Marqueur, l'Adversaire le place **Dans un rayon de** 2" de l'**Unité** ou de sa dernière **Figurine** retirée.

Une **Unité** ne peut **REVENDIQUER** qu'un Marqueur à la fois.

NIV. ESCARM.

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v 1.06.26

©/TM/® 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon *September 2026, v.1.0*