TASSADAR

BOUCLIER	VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
3	7	5+	5+	6	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

MUR DE FORCE: ACTIF 1 EP Placez deux jetons **Mur de force Entièrement dans un rayon de 8"**, dans un espace libre. Les Unités de **Taille 2** ou moins ne peuvent franchir le **Mur de force**. Les Figurines de **Taille 3** ou plus peuvent le franchir ; il est alors retiré.

DON DU KHALA: ACTIF 0 EP Ciblez une autre Unité **Biologique Amie Dans un rayon de 12"**. Jusqu'à la **Fin de la manche**, elle résout sa première **Capacité spéciale** à un coût réduit **de 1** (minimum **0**).

VOLONTÉ DE L'EXÉCUTEUR: ACTIF 1 EP Ciblez deux Unités **Ennemies** sur le champ de bataille (**Ligne de vue** non requise) et placez un **Indicateur de faction** à côté de chacune. Durant la prochaine **Phase d'assaut**, si l'une termine son **Activation** alors que son **Indicateur de faction** reste sur le champ de bataille, vous pouvez **Activer** deux Unités **Amies** à la suite. Retirez les deux **Indicateurs de faction** après qu'une Unité **Ennemie** a terminé son **Activation** durant la **Phase d'assaut** suivante.

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
RAYON DE RÉSONANCE	12	Tous	6	3+	Blindé	D3	1	INSTANTANÉ

ÉCLAIR PSI: ACTIF 0 EP Chaque Unité **Dans un rayon de 2"** d'un ou plusieurs jetons **Mur de force Amis** subit **1 Dégât**.

POUSSÉE TÉLÉKINÉTIQUE: ACTIF 1 EP Placez chaque jeton **Mur de force Ami Entièrement dans un rayon de 6"** de sa position actuelle.

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
FRAPPE	E	Terrestre	6	4+	-	-	1	-

PROTOSS

ATTRIBUTS DE COMBAT: *BIOLOGIQUE, PSIONIQUE, TERRESTRE*

©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.09.26

plier ici

plier ici

TASSADAR

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **TACTICIEN**

EMPLACEMENT D'ARMÉE: **HÉROS**

Ø 40MM

AMÉLIORATION

COÛT: 230

©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v.1.09.26

plier ici

plier ici

TEMPLIER DU CRÉPUSCULE (HAUT TEMPLIER)

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **ATTAQUANT**

EMPLACEMENT D'ARMÉE: **SOUTIEN**

AMÉLIORATION

COÛT: 230

©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.09.26

TEMPLIER DU CRÉPUSCULE (HAUT TEMPLIER)

BOUCLIER	VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
3	4/7	5+	6+	3	2

1-1	2-2
0	1

FIGURINES / RAVIT.

UNIQUE

TOUTE PHASE — **UNIS PAR LE KHALA :** RÉACTION **0 EP** Utilisez quand la **Valeur de ravitaillement actuelle** d'une autre Unité **Amie Dans un rayon de 8"** de cette Unité diminue. Remettez une **Carte tactique épuisée non Unique** à l'état **Prête**.

PHASE DE MOUVEMENT

BOURRASQUE PSIONIQUE: ACTIF **2 EP** Placez un jeton **Tempête psionique Dans un rayon de 10"** et en **Ligne de vue** de cette Unité. Il n'est pas retiré si cette Unité est **Détruite**. À la **fin de chaque Phase,** placez un **Gabarit d'explosion de Tempête psionique** au centre du jeton. Pour chaque Unité dont au moins une Figurine a le socle partiellement couvert par le gabarit, lancez **3** dés, plus **1** dé par Figurine de cette Unité au socle partiellement couvert. Pour chaque résultat de **4+**, cette Unité subit un effet selon la **Phase** actuelle : • **Phase de mouvement : DÉGÂTS NON LÉTAUX (1).** • **Phase d'assaut : 1 Dégât**. Si plusieurs effets se déclenchent à la **fin de la Phase d'assaut,** résolvez-les dans l'ordre indiqué en **Partie 8.9.4.**

RÉPERCUSSION: ACTIF **1 EP** Ciblez une Unité **Mécanique** ou **Psionique Ennemie Dans un rayon de 8"**. Jusqu'à la **fin de la manche,** après avoir résolu une **Capacité spéciale Active** ou de **Réaction** (**sauf** celles accordées par une **Carte tactique** ou **de faction**), elle subit **DÉGÂTS NON LÉTAUX (3)**.

TRANSFERT D'ARRIVÉE: ACTIF **1 EP** Résolvez l'effet **PLACER (6)**.

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Toucher	Type de défilement	Dé défi.	DGT	Mot-clé
EXPLOSION PSI	8	Tous	2	3+	Léger	D3	2	INSTANTANÉ

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CdA	Toucher	Type de défilement	Dé défi.	DGT	Mot-clé
FRAPPE	E	Terrestre	1	4+	-	-	1	-

®/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.09.26

ATTRIBUTS DE COMBAT:
BIOLOGIQUE, LÉGER, PSIONIQUE, TERRESTRE

PROTOSS

CASTE DES TEMPLIERS

plier ici

plier ici

HAUT TEMPLIER

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **ATTAQUANT**

EMPLACEMENT D'ARMÉE: **SOUTIEN**



Ø 40MM

PHASE DE MOUVEMENT — **AMÉLIORATION** **TEMPÊTE PSIONIQUE:** ACTIF 2 EP Placez un jeton **Tempête psionique Dans un rayon de 10"** et en **Ligne de vue** de cette Unité. Il n'est pas retiré si cette Unité est **Détruite**. À la **Fin de chaque Phase**, placez un **Gabarit d'explosion de Tempête psionique** au centre du jeton. Par Unité dont au moins une Figurine a le socle partiellement couvert par le gabarit, lancez **3** dés, plus **1** dé par Figurine de cette Unité au socle partiellement couvert. Par résultat de **5+**, cette Unité subit l'effet de la **Phase** actuelle **:** ▸ **Phase de mouvement : DÉGÂTS NON LÉTAUX (1).** ▸ **Phase d'assaut : 1 Dégât**. Si plusieurs effets se déclenchent à la **Fin de la Phase d'assaut**, résolvez-les dans l'ordre indiqué en **Partie 8.9.4.**

VISION LOINTAINE: ACTIF 1 EP Ciblez une Unité **Amie Dans un rayon de 12"**. Jusqu'à la **Fin de la manche**, elle peut faire un **Jet d'esquive** contre toute attaque la ciblant.

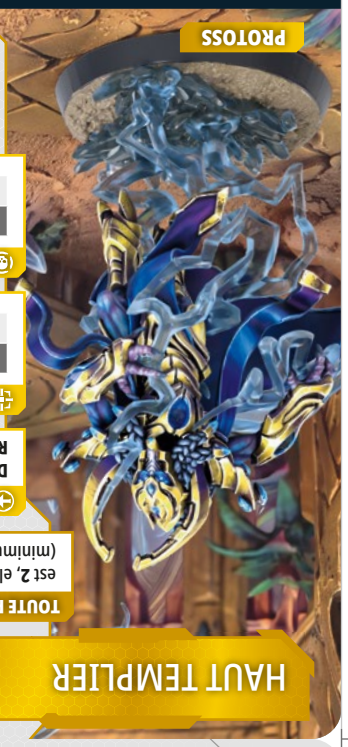
AMÉLIORATION

COÛT: 2 figurines: 130 / 4 figurines: 200

TEMPÊTE PSIONIQUE +20 / +30 VISION LOINTAINE +20

©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.09.26

ATTRIBUTS DE COMBAT: BIOLOGIQUE, LÉGER, PSIONIQUE, TERRESTRE



HAUT TEMPLIER

BOUCLIER	VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
3	4/7	5+	6+	3	2

1-1	2-2	3-4
0	1	2

FIGURINES / RAVIT.

TOUTE PHASE — **NOS ESPRITS NE FONT QU'UN:** PASSIF Tant que la **Valeur de ravitaillement actuelle** de cette Unité est **2**, elle gagne les effets suivants : Sa première **Capacité spéciale** résolue chaque **Manche** coûte **1 EP de moins** (minimum **0**). Appliquez un **Modificateur de +1** aux dés de sa **Capacité spéciale Tempête psionique**.

PHASE DE MOUVEMENT — **RÉPERCUSSION:** ACTIF 1 EP Ciblez une Unité **Mécanique** ou **Psionique Ennemie Dans un rayon de 8"**. Jusqu'à la **Fin de la manche**, après avoir résolu une **Capacité spéciale Active** ou de **Réaction (sauf** celles accordées par une **Carte tactique** ou **de faction)**, elle subit **DÉGÂTS NON LÉTAUX (3)**.

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de défilement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
EXPLOSION PSI	8	Tous	1	3+	Léger	D3	2	INSTANTANÉ

PHASE DE COMBAT

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

©/TM/®2026 Blizzard Entertainment, Inc.
© 2026 Archon v 1.09.26

CARTES TACTIQUES & CARTES DE SCÉNARIO - DÉPLOIEMENT

FACTION PROTOSS

plier ici

CASTE DES TEMPLIERS

CARTE DE FACTION

PROTOSS

CASTE DES TEMPLIERS

UNIQUE

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

CASTE DES TEMPLIERS

EP: 1

TOUTE PHASE **NOTRE DEVOIR NE PRENDRA JAMAIS FIN:** ACTIF **Une fois par partie.** Choisissez jusqu'à deux de vos **Cartes tactiques Épuisées**. Remettez-les à l'état **Prête**.

TOUTE PHASE **KHASSAR DE TEMPLIAR:** ACTIF Au lieu d'effectuer une action, choisissez une autre Unité **Biologique Amie** déjà **Activée** durant cette **Phase**. Elle effectue aussitôt une action disponible dans la **Phase** actuelle, puis subit **DÉGÂTS NON LÉTAUX (3)**.

©/TM/® 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.09.26

ARCHIVE DES TEMPLIERS

CARTE TACTIQUE

PROTOSS

UNIQUE

RAVITAILLEMENT: 2 × *SOUTIEN*

ARCHIVE DES TEMPLIERS

EP: 1

TOUTE PHASE **RÉACTION** **Une fois par Manche**, quand une Unité de **Soutien Amie** active une **Capacité spéciale** coûtant des **EP**, résolvez-la avec son coût en **EP** réduit **de 1** (minimum 0). N'**Épuisez** pas cette carte.

©/TM/® 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon coût: 40 v.1.09.26

plier ici

plier ici

LIGNES ÉLECTRIQUES

36×36″

UN PONT TROP PRÈS

54×36″

ENGAGEMENT STANDARD

©/TM/® 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v.1.09.26

plier ici

plier ici

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

plier ici

LE FEU DANS LE CIEL

5 RAVITAILLEMENT | +3 PAR MANCHE

DURÉE : 5

PARAM. MISSION :

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

Lors de la mise en place du champ de bataille, placez un D6 près de chaque **Marqueur de mission** pour suivre son **Niveau de sabotage**. Fixez le **Niveau de sabotage** initial de chaque **Marqueur de mission** à **1**.

RÈGLES DE SCORE :

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

DÈS LE DÉBUT DE LA DEUXIÈME MANCHE : Gagnez des **PtV** pour chaque **Marqueur de mission Contrôlé** qui est **Neutre** ou associé à la couleur de l'**Adversaire**. Les **PtV** gagnés égalent le **Niveau de sabotage** du marqueur.

- **Niveau de sabotage 3** = **3 PtV**
- **Niveau de sabotage 2** = **2 PtV**
- **Niveau de sabotage 1** = **1 PtV**

AUTRES CONDITIONS:

PHASE D'ASSAUT : Si une Unité **Non engagée** est **Dans un rayon de 3"** d'un **Marqueur de mission** Contrôlé, elle peut effectuer une **Action de sabotage** au lieu d'une action standard.

Action de sabotage : **Diminuez** ou **augmentez de 1** le **Niveau de sabotage** de ce **Marqueur de mission** (**minimum 1**, **maximum 3**).

CONDITIONS DE VICTOIRE SPÉCIALES : La partie se termine immédiatement si un **Joueur mène de 10+ PtV**.

ENGAGEMENT STANDARD

©/TM/® 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v 1.09.26

LE FEU DANS LE CIEL

3 RAVITAILLEMENT | +2 PAR MANCHE

DURÉE : 5

PARAM. MISSION :

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

Lors de la mise en place du champ de bataille, placez un D6 près de chaque **Marqueur de mission** pour suivre son **Niveau de sabotage**. Fixez le **Niveau de sabotage** initial de chaque **Marqueur de mission** à **1**.

RÈGLES DE SCORE :

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

DÈS LE DÉBUT DE LA DEUXIÈME MANCHE : Gagnez des **PtV** pour chaque **Marqueur de mission Contrôlé** qui est **Neutre** ou associé à la couleur de l'**Adversaire**. Les **PtV** gagnés égalent le **Niveau de sabotage** du marqueur.

- **Niveau de sabotage 3** = **3 PtV**
- **Niveau de sabotage 2** = **2 PtV**
- **Niveau de sabotage 1** = **1 PtV**

AUTRES CONDITIONS:

PHASE D'ASSAUT : Si une Unité **Non engagée** est **Dans un rayon de 3"** d'un **Marqueur de mission** Contrôlé, elle peut effectuer une **Action de sabotage** au lieu d'une action standard.

Action de sabotage : **Diminuez** ou **augmentez de 1** le **Niveau de sabotage** de ce **Marqueur de mission** (**minimum 1**, **maximum 3**).

CONDITIONS DE VICTOIRE SPÉCIALES : La partie se termine immédiatement si un **Joueur mène de 8+ PtV**.

NIV. ESCARM.

©/TM/® 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

v 1.09.26