plier ici

MARINE

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **ATTAQUANT**

EMPLACEMENT D'ARMÉE: **BASE**



Ø 32MM

PHASE DE MOUVEMENT — AMÉLIORATION

BOUCLIER DE COMBAT : ACTIF 1 PC Cette **Unité** peut toujours effectuer un **Jet d'esquive** contre toute **Attaque au corps à corps** la ciblant et tous les Dégâts d'une **Capacité spéciale Ennemi**e.

PHASE D'ASSAUT — AMÉLIORATION

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
AGG-12 ⬆ *POUR* **LE FUSIL GAUSS C-14**	12	Terrestre	2	3+	Blindé	D3	1	**LONGUE PORTÉE (18"), SPÉCIALISTE**
LANCE-ROQUETTES	12	Terrestre	4	3+	-	-	1	**TIR INDIRECT, LONGUE PORTÉE (18"),** **ARME D'APPOINT, SPÉCIALISTE**

LANCE-PROJECTILES: PASSIF Lors d'une **Attaque à distance** au **Fusil Gauss C-14** sur une cible **Dans un rayon de** 8", l'arme gagne **ANTI-ESQUIVE** (1).

GRENADES À FRAGMENTATION : PASSIF Lors d'une **Attaque à distance** au **Fusil Gauss C-14** sur une cible **Dans un rayon de** 8", le Dé de déferlement de l'arme devient D6.

PHASE DE COMBAT — AMÉLIORATION

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
BAÏONNETTE ⬆ *POUR* **LA FRAPPE**	E	Terrestre	2	5+	-	-	1	-

AMÉLIORATION

COÛT: 6 figurines: 170 / 9 figurines: 220

BOUCLIER DE COMBAT	+20 / +30	AGG-12	+10
LANCE-ROQUETTES	+40	LANCE-PROJECTILES	+10 / +20
GRENADES À FRAGMENTATION	+10	BAÏONNETTE	+20 / +30

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



TERRAN

ATTRIBUTS DE COMBAT: BIOLOGIQUE, LÉGER, TERRESTRE

MARINE

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

1-3	4-6	7-9
0	1	2

FIGURINES / RAVIT.

PHASE DE MOUVEMENT — **STIMULANTS :** ACTIF 1 PC Cette **Unité** subit **DÉGÂTS NON LÉTAUX** (2). Elle gagne **BONUS** Vitesse (3). De plus, son **Fusil Gauss C-14** et toutes ses Armes de corps à corps gagnent **PRÉCISION** (3).

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
FUSIL GAUSS C-14	12	Tous	2	3+	Léger	D3	1	-

PHASE DE COMBAT

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

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

plier ici

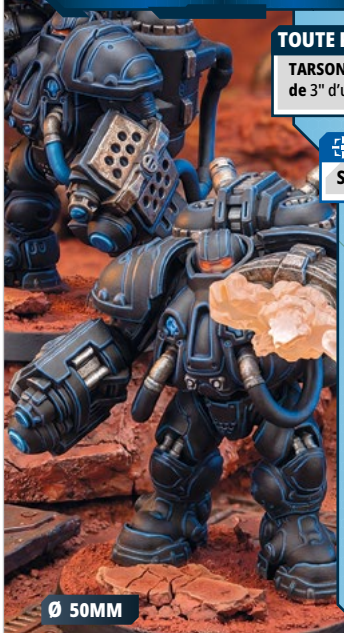
plier ici

MARAUDEUR

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **TANK**

EMPLACEMENT D'ARMÉE: **BASE**



Ø 50MM

TOUTE PHASE — AMÉLIORATION

VÉT. DE TARSONIS : PASSIF Tant que cette **Unité** est **Dans un rayon de 3"** d'un **Marqueur de mission**, augmentez son Armure de 1.

MOUSSE CINÉTIQUE: PASSIF Ajoutez 1 aux Points de vie de cette **Unité**.

PHASE D'ASSAUT — AMÉLIORATION

SYSTÈMES DE CIBLAGE LASER: PASSIF L'Arme **Quad K12** de l'**Unité** gagne **LONGUE PORTÉE** (16").

AMÉLIORATION

	COÛT: 2 figurines: 160 / 4 figurines: 290
VÉT. DE TARSONIS	+20 / +40
SYSTÈMES DE CIBLAGE LASER	+20 / +40
MOUSSE CINÉTIQUE	+20 / +40

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

plier ici



TERRAN

ATTRIBUTS DE COMBAT:
BLINDÉ, BIOLOGIQUE, TERRESTRE

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

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

FIGURINES / RAVIT.

PHASE DE MOUVEMENT

STIMULANTS : ACTIF 1 PC Cette **Unité** subit **DÉGÂTS NON LÉTAUX** (2). Elle gagne **BONUS** Vitesse (3). De plus, son **Quad K12** et toutes ses Armes de corps à corps gagnent **PRÉCISION** (2).

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
QUAD K12	12	Terrestre	3	3+	Blindé	D3	1	PERFORATION Blindé (2)

OBUS INCAPACITANTS : RÉACTION 1 PC Quand un **Ennemi** déclare une **Charge** contre une **Unité** Amie dans un rayon de 8", l'**Ennemi** gagne **MALUS** Vitesse (2).

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
FRAPPE	E	Terrestre	2	4+	-	-	1	-

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

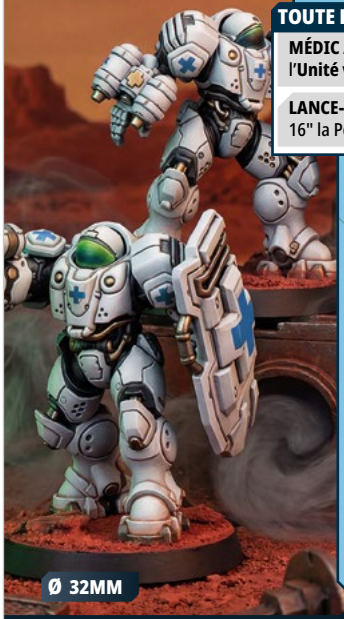
plier ici

MÉDIC

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **SAUVEUR**

EMPLACEMENT D'ARMÉE: **SOUTIEN**



TOUTE PHASE — AMÉLIORATION

INSTALLATIONS

MÉDIC AVANCÉES: PASSIF La Valeur de ravitaillement de l'**Unité** vaut 0 dans la Réserve de ravitaillement.

LANCE-GRENADES AVEUGLANTES A-13: PASSIF Portez à 16" la Portée de **Fusée éclairante**.

TROUSSE DE PREMIERS SOINS : PASSIF Quand cette **Unité** résout **Assistance vitale** ou **Trousse de secours**, comptez 1 **Figurine** de plus à Portée pour calculer les effets.

AMÉLIORATION

COÛT: 120

INSTALLATIONS MÉDIC AVANCÉES +60

LANCE-GRENADES AVEUGLANTES A-13 +20

TROUSSE DE PREMIERS SOINS +20

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

TERRAN

ATTRIBUTS DE COMBAT:
BIOLOGIQUE, LÉGER, TERRESTRE

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

FIGURINES / RAVIT.

1-1	2-3
0	1

TOUTE PHASE

ASSISTANCE VITALE: RÉACTION 1 PC Utilisez quand une autre **Unité Biologique** Amie **Dans un rayon de 4"** de cette **Unité** subit des Dégâts. Réduisez le **Total des dégâts** avant attribution de 1 par figurine de cette **Unité Dans un rayon de 4"** de l'**Unité** blessée.

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

PHASE DE MOUVEMENT

TROUSSE DE SECOURS: ACTIF 1 PC Choisissez une autre **Unité Biologique** Amie **Dans un rayon de 4"**. Résolvez l'effet SOIGNER (X) pour l'**Unité** ciblée, où X est le nombre de **Figurines** de cette **Unité Dans un rayon de 4"** de l'**Unité** ciblée.

FUSÉE ÉCLAIRANTE : ACTIF 2 PC Choisissez une **Unité Ennemie Dans un rayon de 12"**. Jusqu'à la **fin de la manche**, appliquez **MALUS** Portée (4) à ses Armes à distance. Elle ne bénéficie pas de **LONGUE PORTÉE**.

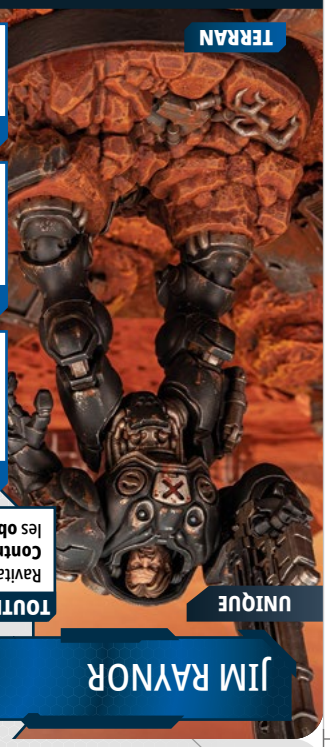
PHASE DE COMBAT

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

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

plier ici

plier ici



TERRAN

UNIQUE

JIM RAYNOR

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

FIGURINES / RAVIT.

1-1

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.

COMBATTANTS DE LA LIBERTÉ : PASSIF La Valeur de ravitaillement de toutes les **Unités** Amies **Dans un rayon de** 8" de cette **Unité** ne peut tomber sous 1 pour **Contester** les **Marqueurs de mission** et remplir les **objectifs**.

PHASE DE MOUVEMENT

ORDRES: ACTIF X PC **RÉPÉTABLE**. Choisissez une autre **Unité Biologique** Amie **Dans un rayon de** 8", dépensez des PC et appliquez un des effets suivants :

- 1 PC Sa première arme utilisée gagne **COUP CRITIQUE** (2).
- 1 PC Elle ignore la pénalité de **Se désengager** pour le reste de la **Manche**.
- 2 PC Retirez son Marqueur d'activation.

PHASE D'ASSAUT

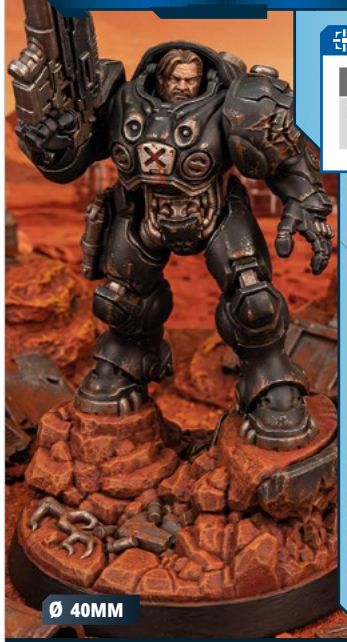
NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
FUSIL DE COMMANDO	18	Tous	3	3+	Blindé	D3	1	ENCOMBRANT, PERFORATION Blindé (3)
REVOLVER « JUSTICE »	6	Terrestre	2	3+	-	-	2	ANTI-ESQUIVE (2), ARME D'APPOINT, TIR PRÉCIS

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
BAÏONNETTE	E	Terrestre	2	4+	Léger	D3	1	-

ATTRIBUTS DE COMBAT:
BIOLOGIQUE, TERRESTRE

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



Ø 40MM

JIM RAYNOR

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **TACTICIEN**

EMPLACEMENT D'ARMÉE: **HÉROS**

PHASE D'ASSAUT — **AMÉLIORATION**

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
FUSIL GAUSS C-14 *POUR LE FUSIL DE COMMANDO*	12	Tous	6	3+	Léger	D3+1	1	**TIR EN RAFALE 8" (3)**

AMÉLIORATION

COÛT: 280

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

plier ici

plier ici



plier ici



plier ici

REBELLE DE RAYNOR (MARINE)

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **ATTAQUANT**

EMPLACEMENT D'ARMÉE: **BASE**

Ø 32MM

AMÉLIORATION

COÛT: 230

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

REBELLE DE RAYNOR (MARINE)

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

1-6 — 1 FIGURINES / RAVIT.

LE REBELLE SE REBIFFE! : PASSIF Quand cette **Unité** est choisie pour se **Déployer** depuis les **Réserves**, elle peut résoudre sa capacité **Stimulants** pour 1 PC de moins (minimum 0).

STIMULANTS : ACTIF — 1 PC Cette **Unité** subit **DÉGÂTS NON LÉTAUX** (2). Elle gagne **BONUS** Vitesse (3). De plus, son **Fusil Gauss C-14** et toutes ses Armes de corps à corps gagnent **PRÉCISION** (3).

RENFORTS RAPIDES: PASSIF Quand cette **Unité** est désignée pour se **Déployer** depuis les **Réserves**, elle peut résoudre l'effet **PLACER** (10) depuis une autre **Unité** Amie. Aucune **Figurine** ne peut être placée **Dans un rayon de** 8" d'une **Figurine Ennemie**. Son **Activation** prend fin.

PHASE DE MOUVEMENT

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de défilement	Dé défl.	DGT	Mot-clé
FUSIL GAUSS C-14	12	Tous	2	3+	Léger	D3	1	-

LANCE-PROJECTILES: PASSIF Lors d'une **Attaque à distance** au **Fusil Gauss C-14** sur une cible **Dans un rayon de** 8", l'arme gagne **ANTI-ESQUIVE** (1).

GRENADES À FRAGMENTATION : PASSIF Lors d'une **Attaque à distance** au **Fusil Gauss C-14** sur une cible **Dans un rayon de** 8", le Dé de défilement de l'arme devient D6.

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de défilement	Dé défl.	DGT	Mot-clé
BAÏONNETTE	E	Terrestre	2	5+	-	-	1	-

TERRAN — REBELLES DE RAYNOR

ATTRIBUTS DE COMBAT:
BIOLOGIQUE, LÉGER, TERRESTRE

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

plier ici

plier ici

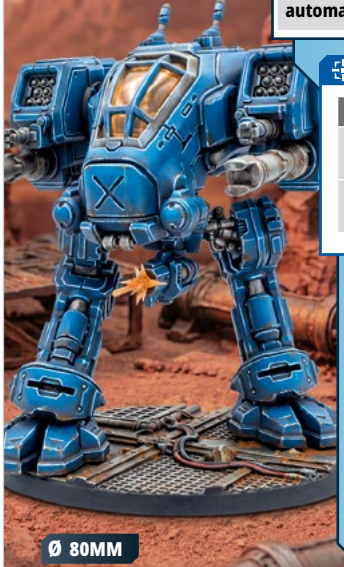
plier ici

GOLIATH

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **ATTAQUANT**

EMPLACEMENT D'ARMÉE: **ÉLITE**



TOUTE PHASE — AMÉLIORATION — **SYSTÈME DE CIBLAGE DE CLASSE ARÈS:** PASSIF Les armes **Canons automatiques** et **Mitrailleuse ventrale** de cette **Unité** gagnent **PRÉCISION** (1).

PHASE D'ASSAUT — AMÉLIORATION

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
MISSILES À FRAGMENTATION ↑ POUR LES MISSILES FEU D'ENFER	18	Terrestre	6	5+	Léger	D3	1	TIR INDIRECT, CIBLE IMMOBILE (6), LONGUE PORTÉE (24"), ARME D'APPOINT
MISSILES PERTURBATEURS ↑ POUR LES MISSILES FEU D'ENFER	12	Terrestre	3	3+	Blindé	D3	1	PERFORATION Blindé (3), ARME D'APPOINT

AMÉLIORATION

COÛT: 180

SYSTÈME DE CIBLAGE DE CLASSE ARÈS +20
MISSILES PERTURBATEURS +40

MISSILES À FRAGMENTATION +30

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

GOLIATH

VITESSE 7 | ARMURE 4+ | ESQUIVE - | POINTS DE VIE 10 | TAILLE 3

1-1 FIGURINES / RAVIT. 2

PHASE DE MOUVEMENT — **VERROUILLAGE DE LA CIBLE:** ACTIF 1 PC Choisissez une **Unité Ennemie Dans un rayon de** 12". Quand une **Unité** Goliath Amie la cible avec ses **Canons automatiques**, l'Arme gagne Type de déferlement : **Léger**, **Blindé** et Dé de déferlement : D3+1.

PHASE D'ASSAUT

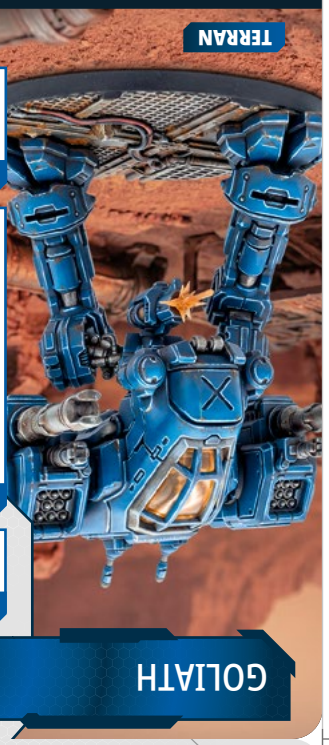
NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
CANONS AUTOMATIQUES	12	Terrestre	9	4+	-	-	1	LONGUE PORTÉE (18")
MITRAILLEUSE VENTRALE	8	Terrestre	6	3+	Léger	D3	1	TIR PRÉCIS, ARME D'APPOINT
MISSILES FEU D'ENFER	16	Volante	6	3+	Léger	D3	1	ANTI-ESQUIVE (1), ARME D'APPOINT

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	4	5+	-	-	1	-



ATTRIBUTS DE COMBAT:
BLINDÉ, MÉCANIQUE, TERRESTRE

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

plier ici

plier ici

ACADÉMIE

PC: 1

TOUTE PHASE **ENTRAÎNEMENT AVANCÉ :**
RÉACTION Une fois par **Manche**, lorsqu'une **Unité** de Soutien Amie active une **Capacité spéciale** coûtant des PC, résolvez-la avec un coût en PC réduit de 1 (minimum 0). N'épuisez pas cette carte.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 40 *v 1.04.26*

ACADÉMIE

CARTE TACTIQUE



UNIQUE TERRAN

RAVITAILLEMENT: 2 × *SOUTIEN*

CASERNE

PC: 1

PHASE DE MOUVEMENT **GO ! GO ! GO !:** ACTIF
L'**Unité Biologique** active fait une **Action** de Mouvement de 2", non comptée dans sa limite.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 30 *v 1.04.26*

CASERNE

CARTE TACTIQUE



TERRAN

RAVITAILLEMENT: 1 × *BASE*

FORCES ARMÉES TERRANES

PC: 1

PHASE DE MOUVEMENT **REPLI TACTIQUE :**
ACTIF L'**Unité** active ignore le malus de **Se désengager** cette **Manche**.

PHASE DE MOUVEMENT **TÉNACITÉ TERRANE :**
ACTIF Une fois par partie. Revendiquez aussitôt le Marqueur du premier joueur. Nul autre joueur ne peut le revendiquer avant la fin de cette Phase.



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

FORCES ARMÉES TERRANES

CARTE DE FACTION



UNIQUE TERRAN

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

CENTRE TECHNIQUE

PC: 1

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

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



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 25 *v 1.04.26*

CENTRE TECHNIQUE

CARTE TACTIQUE



TERRAN

RAVITAILLEMENT: 1 × *BASE*

plier ici

plier ici

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

CARTES TACTIQUES

FACTION TERRAN

Référence non officielle créée par des fans

Version 1.08

plier ici

TRANSPORT

PC: 1

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

PHASE DE MOUVEMENT **PARÉ AU DÉCOLLAGE:** ACTIF Placez un **Indicateur de faction** où vous voulez sur le **champ de bataille**, à plus de 10" de toute **Figurine Ennemi**e. À la **Fin de la manche**, le **joueur qui contrôle** peut **Déployer** une **Unité Terrestre** des **Réserves socle à socle** avec lui.



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

TRANSPORT

CARTE TACTIQUE



UNIQUE TERRAN

RAVITAILLEMENT: 1 × *BASE*, *1* × *SOUTIEN*

DÉPÔT DE RAVITAILLEMENT

PC: 1

PHASE DE MOUVEMENT **DÉPÔTS DE RAVITAILLEMENT SUPPLÉMENTAIRES:** ACTIF La Valeur de ravitaillement de l'**Unité** active gagne 1 pour **Contrôler**/**Contester** des **Marqueurs de mission** et remplir les **objectif**s.



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

DÉPÔT DE RAVITAILLEMENT

CARTE TACTIQUE



UNIQUE TERRAN

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

REBELLES DE RAYNOR

PC: 1

PHASE DE MOUVEMENT **ENTRÉE RAPIDE :** ACTIF Placez une **Unité Drone de défense rapprochée** Amie n'importe où sur le **champ de bataille**, à plus de 1" de toute figurine **Ennemi**e. Retirez-la à la **Fin de la manche**.

PHASE DE MOUVEMENT **PRÊT À EMBARQUER?:** ACTIF Une fois par partie. L'**Unité** active résout l'effet **PLACER** (12). Les **Figurine**s placées ainsi ne peuvent l'être Dans la Portée d'engagement d'une **Unité Ennemi**e. Ceci remplace une action standard.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

REBELLES DE RAYNOR

CARTE DE FACTION



TERRAN

UNIQUE REBELLES DE RAYNOR

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

STATION ORBITALE

PC: 1

PHASE DE MOUVEMENT **STATION COMSAT :** ACTIF Choisissez un bord de table qui n'est pas un Bord d'entrée. Jusqu'à la **Fin de la manche**, les **Unité**s **Ennemi**es ne peuvent s'y **Déployer**.

PHASE DE MOUVEMENT **SENSEURS :** ACTIF Placez un **Indicateur de faction** n'importe où sur le **champ de bataille**. Les **Unité**s **Ennemi**es **Dans un rayon de** 6" de cet Indicateur perdent le Statut CACHÉ.



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

STATION ORBITALE

CARTE TACTIQUE



UNIQUE TERRAN

RAVITAILLEMENT: 1 × *BASE*

plier ici

plier ici

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

CARTES TACTIQUES

FACTION TERRAN

Référence non officielle créée par des fans

plier ici

CASERNE (LABORATOIRE TECHNIQUE)

PC: 2

PHASE DE MOUVEMENT **GO ! GO ! GO !:**
ACTIF L'**Unité Biologique** active fait une **Action** de Mouvement de 2", non comptée dans sa limite.

PHASE D'ASSAUT **QUAND TON CŒUR FAIT « BOUM »! :** ACTIF La 1re Arme à distance utilisée par l'**Unité Biologique** active gagne **ANTI-ESQUIVE** (1).



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 40 v 1.04.26

CASERNE (LABORATOIRE TECHNIQUE)

CARTE TACTIQUE



UNIQUE TERRAN

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

USINE

PC: 1

PHASE DE MOUVEMENT **RÉPARATION SUR LE TERRAIN:** ACTIF L'**Unité Mécanique** active résout l'effet SOIGNER (2).



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 35 v 1.03.26

USINE

CARTE TACTIQUE



TERRAN

RAVITAILLEMENT: 2 × *ÉLITE*

CASERNE (PROXY)

PC: 2

PHASE DE MOUVEMENT **GO ! GO ! GO !:** ACTIF
L'**Unité Biologique** active fait une **Action** de Mouvement de 2", non comptée dans sa limite.

PHASE DE MOUVEMENT **PARÉ ET PRÊT À TOUT :** ACTIF L'**Unité Biologique** active se Déploie depuis tout bord de table autre qu'un Bord d'entrée de joueur. Aucune **Figurine** ne peut être placée **Dans un rayon de** 10" d'une **Figurine Ennemi**e. Cette capacité est inutilisable si une autre **Unité Biologique** Amie a déjà été Déployée cette **Manche**.



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 40 v 1.04.26

CASERNE (PROXY)

CARTE TACTIQUE



UNIQUE TERRAN

RAVITAILLEMENT: 2 × *BASE*

ARMURERIE

PC: 1

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

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



© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon COÛT: 30 v 1.03.26

ARMURERIE

CARTE TACTIQUE



TERRAN

RAVITAILLEMENT: 1 × *ÉLITE*

plier ici

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon

May 2026, v1.0

Référence non officielle créée par des fans

Version 1.08

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

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 TERRAN

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.

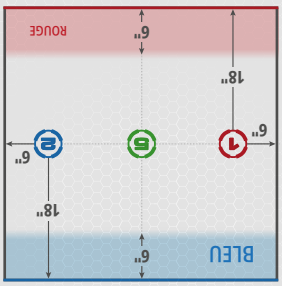
NIV. ESCARM.

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

plier ici

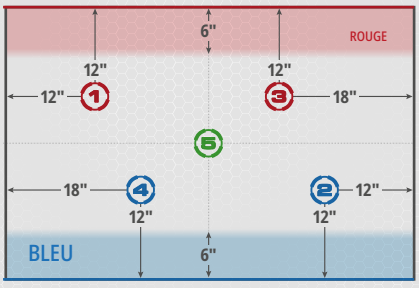
CAMP ABANDONNÉ

36×36″



GANTELET

54×36″

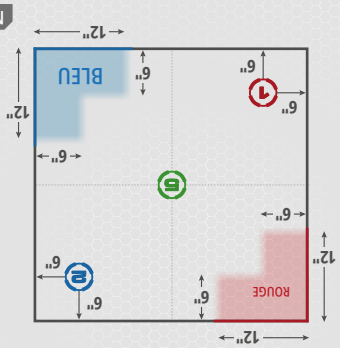


ENGAGEMENT STANDARD

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

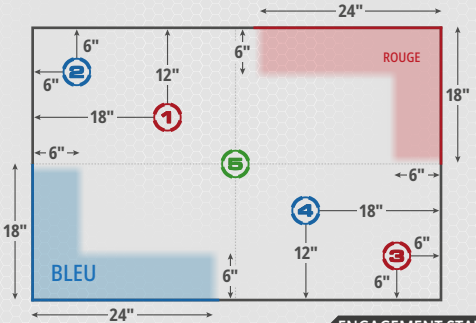
VAL D'AGRIA

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

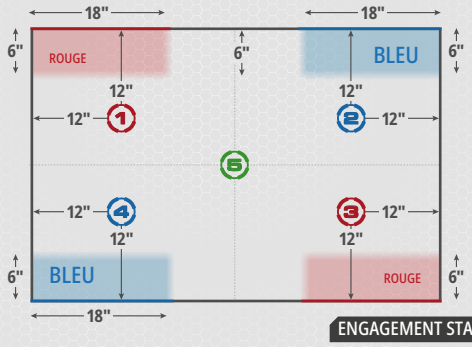
FACTION TERRAN

plier ici

plier ici

ACROPOLE

54×36″

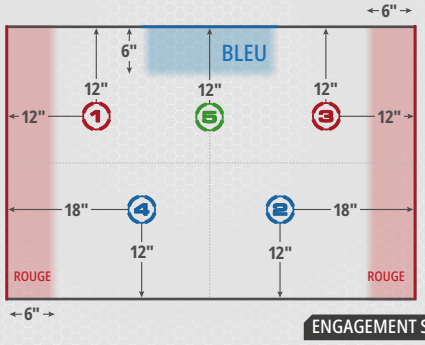


ENGAGEMENT STANDARD

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

CHAMP D'ESSAI

54×36″



ENGAGEMENT STANDARD

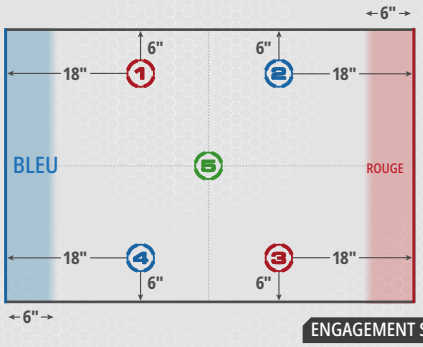
© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon v1.03.26

plier ici

plier ici

BRÈCHE

54×36″



ENGAGEMENT STANDARD

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

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