plier ici

plier ici

CHAR DE SIÈGE

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **ATTAQUANT**

EMPLACEMENT D'ARMÉE: **ÉLITE**



PHASE DE MOUVEMENT — AMÉLIORATION

CHANGEMENT DE MODE : ACTIF 1 PC L'**Unité** active gagne ou perd le Statut **MODE SIÈGE**. Tant qu'elle a le Statut **MODE SIÈGE**, sa Taille est considérée comme 3.

FRAPPE COORDONNÉE : ACTIF 0 PC Ciblez une **Unité** Amie Non engagée sur le **champ de bataille** (Ligne de vue non requise). Quand cette **Unité** résout une **Attaque à distance** avec le profil d'arme **Canon choc** durant cette **Manche**, elle peut choisir d'ignorer la Portée standard de l'arme. Dans ce cas, elle peut cibler une **Unité Ennemie Dans un rayon de** 8" d'une **Figurine** de l'**Unité** Amie choisie et Visible depuis celle-ci, en traitant cette **Figurine** comme la **Figurine** active.

PHASE D'ASSAUT — AMÉLIORATION

CHARGE CREUSE: RÉACTION 0 PC Une fois par partie. Quand cette **Unité** déclare une **Attaque à distance**. Avec le Statut **MODE SIÈGE**, son arme gagne **TIR PRÉCIS** et **CIBLE IMMOBILE** (4).

OBUS INTELLIGENTS: RÉACTION 0 PC Une fois par partie. Quand cette **Unité** déclare une **Attaque à distance**. Si elle a le Statut **MODE SIÈGE**, son arme gagne **TIR INDIRECT** et **LONGUE PORTÉE** (24).

AMÉLIORATION

COÛT: 220

CHANGEMENT DE MODE +20
CHARGE CREUSE +10
FRAPPE COORDONNÉE +20
OBUS INTELLIGENTS +10

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



TERRAN

ATTRIBUTS DE COMBAT: BLINDÉ, MÉCANIQUE, TERRESTRE

CHAR DE SIÈGE

VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
7	5+	-	14	2

FIGURINES / RAVIT.: 1-1 (2)

TOUTE PHASE

GRAND: PASSIF Quand la **Figurine menesue** de cette **Unité** se déplace, elle ne peut traverser aucun passage physique de moins de 3" de large, quelle que soit sa Taille. Si la trajectoire de la **Figurine menesue** traverse un élément de **Terrain infranchissable** de Taille 0 ou 1 (hors jetons), ou si une **Figurine** de cette **Unité** y termine son mouvement lors d'une action de mouvement, retirez immédiatement cet élément du jeu.

BLINDAGE LOURD : PASSIF Cette **Unité** gagne **CORIACE** (1) à son Jet d'armure sauf si elle a le Statut **MODE SIÈGE**.

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CàA	Touche	Type de déferlement	Dé défl.	DGT	Mot-clé
CANON JUMELÉ	12	Terrestre	8	3+	Blindé	D6	1	PERFORATION Blindé (2)
CANON CHOC	18	Terrestre	BT+4	4+	Léger, Blindé	BT	1	Statut MODE SIÈGE

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.

À BOUT PORTANT: PASSIF Tant qu'elle a le Statut **MODE SIÈGE**, cette **Unité** ne peut cibler les **Unités Ennemies Engagées** avec elle.

OBUS SISMIQUES : PASSIF Quand cette **Unité** a le Statut **MODE SIÈGE**, ses Dégâts sont égaux à la Taille de l'**Unité** actuellement ciblée (minimum 1).

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

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CàA	Touche	Type de déferlement	Dé défl.	DGT	Mot-clé
ÉCRASEMENT	E	Terrestre	2	2+	-	-	1	-

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

CARTES TACTIQUES & CARTES DE SCÉNARIO - DÉPLOIEMENT

FACTION TERRAN

plier ici

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