plier ici

plier ici

NOVA – MODE FURTIF

CORPS À CORPS | COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: ATTAQUANT

EMPLACEMENT D'ARMÉE: HÉROS

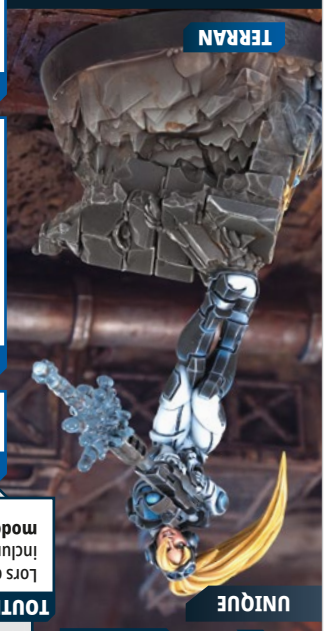


Ø 40MM

AMÉLIORATION COÛT: 240

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

UNIQUE



TERRAN

ATTRIBUTS DE COMBAT: BIOLOGIQUE, PSIONIQUE, TERRESTRE

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

1-1 (1) FIGURINES / RAVIT.

TOUTE PHASE

PRÉPARATION AU COMBAT: PASSIF
Lors de la **construction d'armée**, votre armée ne peut inclure à la fois les Unités **Nova – mode Assaut** et **Nova – mode Furtif**.

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

VISIÈRE FANTÔME: PASSIF Les Unités **Ennemies Dans un rayon de 6"** de cette Unité perdent le **Statut CACHÉ**.

PHASE DE MOUVEMENT

SUPER STIMULANTS: ACTIF 1 PC Cette Unité gagne **BONUS Vitesse (2)**. Toutes ses **Armes** gagnent aussi **PRÉCISION (2)**.

HOLOGRAMME: ACTIF 1 PC Résolvez l'effet **INVOQUER (Hologramme)**. L'**Hologramme** peut ensuite effectuer aussitôt une action de **Mouvement**.

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de défilement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
FUSIL DE PRÉCISION C-20A	12	Tous	4	3+	-	-	2	COUP CRITIQUE (2), LONGUE PORTÉE (18"),

EFFICACITÉ OPÉRATIONNELLE: PASSIF Après que cette Unité a entièrement résolu une **Attaque à distance** avec son **Fusil de précision C-20A**, si **la cible** a été **Détruite** ou si sa **Valeur de ravitaillement actuelle** a diminué, le joueur actif peut remettre une de ses **Cartes tactiques Épuisées non Uniques** à l'état **Prête**.

TIR À LA TÊTE: RÉACTION 1 PC **Une fois par partie.** Si cette Unité est **Non engagée** et a le **Statut Immobile**, quand elle effectue une **Attaque à distance** avec son **Fusil de précision C-20A**, traitez les **Dégâts** de cette arme comme **3** ; elle gagne **TIR CONCENTRÉ (1)**.

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de défilement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
COUTEAU DE COMBAT	E	Terrestre	3	5+	-	-	1	-

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

plier ici

AMÉLIORATION COÛT: 260

Ø 40MM

NOVA – MODE ASSAUT

CORPS À CORPS

COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: ATTAQUANT

EMPLACEMENT D'ARMÉE: HÉROS

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

NOVA – MODE ASSAUT

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

1-1 (1) FIGURINES / RAVIT.

UNIQUE



TERRAN

ATTRIBUTS DE COMBAT:
BIOLOGIQUE, PSIONIQUE, TERRESTRE

TOUTE PHASE

PRÉPARATION AU COMBAT: PASSIF Lors de la **construction d'armée**, votre armée ne peut inclure à la fois les Unités **Nova – mode Assaut** et **Nova – mode Furtif**.

VISIÈRE FANTÔME: PASSIF Les Unités **Ennemies Dans un rayon de 6"** de cette Unité perdent le **Statut CACHÉ**.

PHASE DE MOUVEMENT

SUPER STIMULANTS: ACTIF 1 PC Cette Unité gagne **BONUS Vitesse (2)**. Toutes ses **Armes** gagnent aussi **PRÉCISION (2)**.

HOLOGRAMME: ACTIF 1 PC Résolvez l'effet **INVOQUER (Hologramme)**. L'**Hologramme** peut ensuite effectuer aussitôt une action de **Mouvement**.

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
FUSIL FEU D'ENFER	8	Terrestre	3	4+	Léger	D3	2	**ANTI-ESQUIVE (1), TIR EN RAFALE 4" (3)**

COMBINAISON À RÉACTEUR DE PHASE: ACTIF 1 PC Si **Non engagée**, résolvez l'effet **PLACER (6)**.

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
LAME MONOMOLÉCULAIRE	E	Terrestre	8	3+	Léger, Blindé	D6	1	-

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

plier ici

plier ici

plier ici

HOLOGRAMME

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **TACTICIEN**



Ø 32MM

AMÉLIORATION

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

HOLOGRAMME

VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
7	6+	6+	1	2

FIGURINES / RAVIT.

1-1

TOUTE PHASE

VIE MINUTÉE: PASSIF Retirez cette Unité à la **Fin de la manche**.

LEURRE: PASSIF Cette Unité n'est jamais **Engagée**. Elle ne peut **Engager** des Unités **Ennemies**, être **Engagée** par **elles** ni effectuer d'**action** de **Charge**. Elle ne peut être ciblée par une capacité, sauf indication contraire. Elle ne peut jamais Contrôler ni Contester des **Marqueurs de mission**.

SURPRISE !: PASSIF À la **Fin de la manche**, vous pouvez **placer** une **Nova – mode Furtif** ou **Nova – mode Assaut Amie** en **Cohésion** avec cette Unité.

HOLOGRAMME MORTEL: PASSIF Toutes les **Armes** des Unités **Amies** ciblant une Unité **Ennemie Dans un rayon de 4"** de cette Unité gagnent **PRÉCISION (1)**.



TERRAN

ATTRIBUTS DE COMBAT:
PSIONIQUE, TERRESTRE

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

plier ici

DRONE DE SABOTAGE

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **ATTAQUANT**



AMÉLIORATION

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

plier ici

DRONE DE SABOTAGE

VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
-	6+	6+	3	1

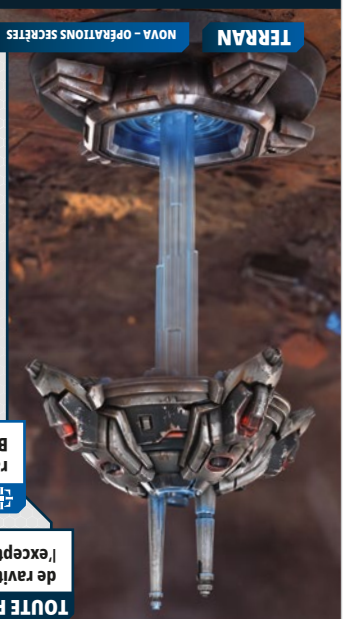
FIGURINES / RAVIT. 0 — 1-1

TOUTE PHASE

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 D'ASSAUT

BONNE JOURNÉE: PASSIF À la **fin de la Phase d'assaut**, chaque Unité **Dans un rayon de 3"** de cette Unité (y compris avec la capacité **Bâtiment**) subit **TOUCHES 5 (1)**. Si elle a la capacité **Bâtiment**, elle subit encore **TOUCHES 5 (1)**.



TERRAN — NOVA - OPÉRATIONS SECRÈTES

ATTRIBUTS DE COMBAT: *BLINDÉ, MÉCANIQUE, TERRESTRE*

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

plier ici

plier ici

MARAUDEUR DES OPÉRATIONS SPÉCIALES (MARAUDEUR)

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **ATTAQUANT**

EMPLACEMENT D'ARMÉE: **BASE**



AMÉLIORATION COÛT: 230

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

MARAUDEUR DES OPÉRATIONS SPÉCIALES (MARAUDEUR)

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

FIGURINES / RAVIT.

1-1	2-2
0	1



ATTRIBUTS DE COMBAT:
BLINDÉ, BIOLOGIQUE, TERRESTRE

TOUTE PHASE

ARMURE DES OPÉRATIONS SPÉCIALES: ACTIF 1 PC Cette Unité gagne le **Statut CACHÉ** jusqu'à ce qu'elle effectue une autre action.

PHASE DE MOUVEMENT

STIMULANTS DE COMMANDO: ACTIF 1 PC Cette Unité gagne **BONUS Vitesse (3)**. Son **Quad K12** et toutes ses **Armes de corps à corps** gagnent aussi **PRÉCISION (2)**.

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Toucher	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
QUAD K12	12	Terrestre	3	3+	Blindé	D3	1	**LONGUE PORTÉE (16")**, **PERFORATION Blindé (2)**

OBUS DE SUPPRESSION: RÉACTION 1 PC Quand un **Ennemi** déclare une **Charge** contre une Unité **Amie Dans un rayon de 8"**, cet **Ennemi** gagne **MALUS Vitesse (3)**.

MUNITIONS MAGNÉTIQUES: PASSIF La première **Attaque** de la partie de cette Unité avec son **Quad K12** gagne **PERFORATION Blindé (3)**.

PHASE DE COMBAT

NOM	POR	Cible	CdA	Toucher	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
FRAPPE	E	Terrestre	3	4+	-	-	1	-

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

plier ici

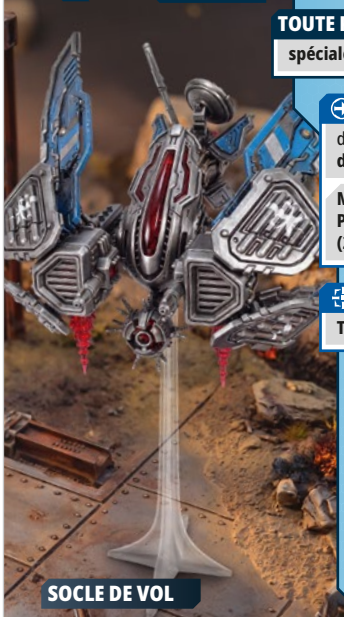
plier ici

CORBEAU

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: TACTICIEN

EMPLACEMENT D'ARMÉE: SOUTIEN



SOCLE DE VOL

TOUTE PHASE — AMÉLIORATION

RÉACTEUR CORBIN: PASSIF Cette Unité peut résoudre sa première **Capacité spéciale** avec un coût en **PC** réduit **de 1** si elle cible l'Unité **Ennemie** la plus proche.

PHASE DE MOUVEMENT — AMÉLIORATION

MODULE TECHNIQUE INTERNE: PASSIF Quand cette Unité est désignée pour se Déployer depuis les **Réserves**, elle peut se **Déployer** depuis tout bord de table autre qu'un **Bord d'entrée** de joueur. Elle ne peut être placée **Dans un rayon de 8"** d'une Figurine **Ennemie**.

MISSILE À TÊTE CHERCHEUSE: ACTIF 1 PC Choisissez une Unité **Ennemie Dans un rayon de 12"**. À la **Fin de la Phase d'assaut**, si **elle a le Statut Immobile** ou se trouve **Dans un rayon de 8"** de cette Unité, elle subit **TOUCHES 4 (2)**. Si elle est **Engagée**, elle peut faire un **Jet d'esquive** contre ces touches.

PHASE D'ASSAUT — AMÉLIORATION

OBUS DE SHRAPNELS EXPLOSIFS: PASSIF Le **Canon Gauss** de la **Tourelle automatisée** placée par cette Unité gagne **Type de déferlement : Léger** et **Dé de déferlement : D3+1**.

AMÉLIORATION

COÛT: 170

RÉACTEUR CORBIN	+30	MODULE TECHNIQUE INTERNE	+20
MISSILE À TÊTE CHERCHEUSE	+20	OBUS DE SHRAPNELS EXPLOSIFS	+10

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

VITESSE	ARMURE	ESQUIVE	POINTS DE VIE	TAILLE
7	5+	6+	8	-

FIGURINES / RAVIT. 1 — 1-1

TOUTE PHASE

DÉTECTION: PASSIF Les Unités **Ennemies Dans un rayon de 6"** de cette Unité perdent le **Statut CACHÉ**.

PHASE DE MOUVEMENT

DÉPLOYER UNE TOURELLE AUTOMATISÉE: ACTIF 1 PC Placez une **Tourelle automatisée Amie Dans un rayon de 6"**, hors de la **Portée de combat** de toute Unité **Ennemie**.

MISSILE ANTI-ARMURE: ACTIF 1 PC Choisissez une Unité **Ennemie Dans un rayon de 12"**. Appliquez **MALUS Armure (1)**.

PHASE D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CàA	Touche	Type de déferlement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
CANONS ÉLECTRIQUES	12	Terrestre	4	3+	-	-	1	-

ATTRIBUTS DE COMBAT: *LÉGER, MÉCANIQUE, VOLANT*

TERRAN

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

plier ici

TOURELLE AUTOMATISÉE

CORPS À CORPS — COMBAT À DISTANCE

RÔLE DE COMBAT: **ATTAQUANT**



Ø 40MM

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

FIGURINES / RAVIT. 0 — 1-1

TOUTE PHASE

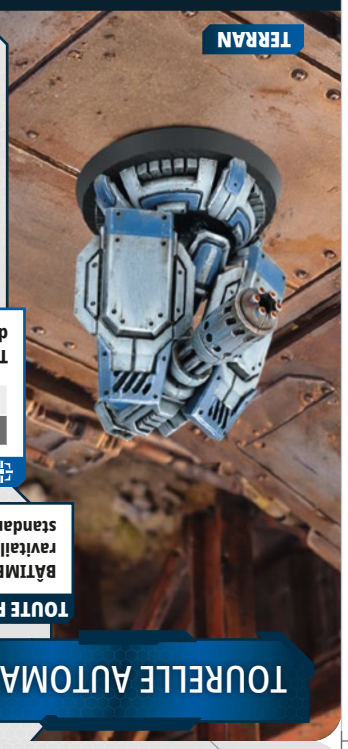
VIE MINUTÉE: PASSIF Retirez cette Unité à la **fin de la manche.**

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 D'ASSAUT

NOM	POR	Cible	CdA	Toucher	Type de défilement	Dé déf.	DGT	Mot-clé
CANON GAUSS	8	Tous	6	3+	-	-	1	TIR PRÉCIS

TIR DE COUVERTURE: RÉACTION 0 PC Utilisez quand une Unité **Ennemie** termine son **Activation Dans un rayon de 8"** de cette Unité. Cette Unité effectue aussitôt une **Attaque à distance** contre cette Unité **Ennemie**.



TERRAN

ATTRIBUTS DE COMBAT: *BLINDÉ, MÉCANIQUE, TERRESTRE*

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

AMÉLIORATION

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

plier ici

CARTES TACTIQUES & CARTES DE SCÉNARIO - DÉPLOIEMENT

FACTION TERRAN

plier ici

NOVA – OPÉRATIONS SECRÈTES

CARTE DE FACTION



TERRAN

NOVA – OPÉRATIONS SECRÈTES

UNIQUE

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

NOVA – OPÉRATIONS SECRÈTES

PC: 1

PHASE DE MOUVEMENT **SOUTIEN DU GRIFFON:** ACTIF Placez un **Drone de sabotage Ami Dans un rayon de 12"** d'une Unité **Amie**, à plus de **1"** de toute Figurine **Ennemie**. Retirez cette Unité à la **Fin de la manche**.

PHASE DE MOUVEMENT **MARQUÉ POUR LA MORT:** ACTIF Ciblez une Unité **Ennemie** sur le champ de bataille. Quand une Unité **Amie** l'Attaque, sa première **Arme de corps à corps ou à distance** utilisée gagne **COUP CRITIQUE (1)** et **PRÉCISION (1)**.



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

BLINDAGE EN VANADIUM

CARTE TACTIQUE



TERRAN

RAVITAILLEMENT: 1 × *SOUTIEN*

BLINDAGE EN VANADIUM

PC: 1

TOUTE PHASE **ALLIAGE CRISTALLIN:** RÉACTION Utilisez avant le **jet d'armure** d'une Unité **Mécanique Amie**. Elle gagne **PARADE (2)** pour ce jet.

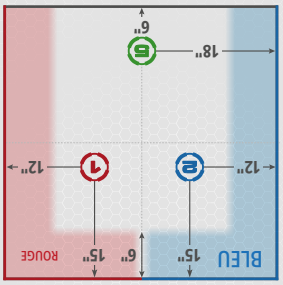


©/TM/® 2026 Blizzard Entertainment, Inc. © 2026 Archon coût: 25 v.1.09.26

plier ici

plier ici

NIV. ESCARM.

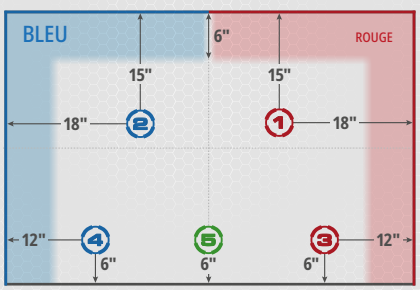


LIGNES ÉLECTRIQUES

36×36″

UN PONT TROP PRÈS

54×36″



ENGAGEMENT STANDARD

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

©/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 également 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 également 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